THE LEGEND WILL NEVER DIE!

PLAYSTATION NINTENDO 64 DREAMCAST GAMEBOY

NEO PLUS

ISSN 1505-8204 WRZESIEŃ CENA 4.90 ZŁ

13

DINO CRISIS

NOWY HORROR AUTORÓW SERII

RESIDENT EVIL

RECENZJA i PORADNIK!

Dreamcast!

PODSUMOWANIE PRZED PREMIERA

PORADNIKI

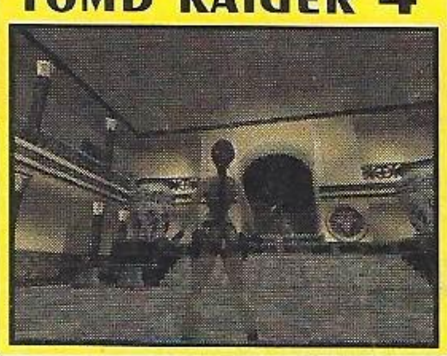
DINO CRISIS, BUGS BUNNY, FIGHTER MAKER
METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS, ECHONIGHT

PLUS!
Bomberman
Rival Schools 2
Fatal Fury 3D
Spriggan
Arkanoid 2000
Lode Runner
Bugs Bunny
i inne!

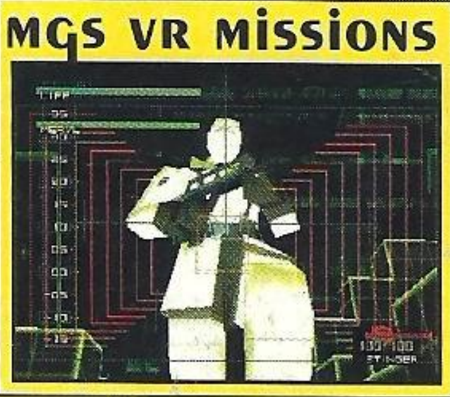
QUAKE 2

V-RALLY 2

TOMB RAIDER 4



MGS VR MISSIONS



Independent Press
9 771505 820998 09
KONSOLE TO NASZA RELIGIA

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
HURTOWA I DETALICZNA

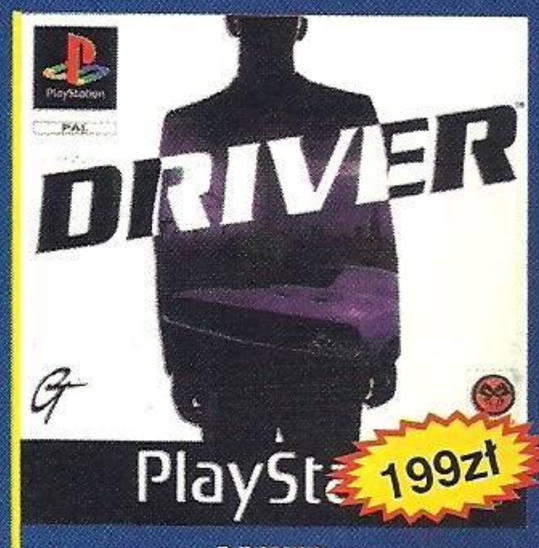
SOFTBOX

ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa
tel./fax (022) 636 90 24

Czynne codziennie: 10^{00}-18^{00}

- **możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)**
- **szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy**

SONY PLAYSTATION



199zł

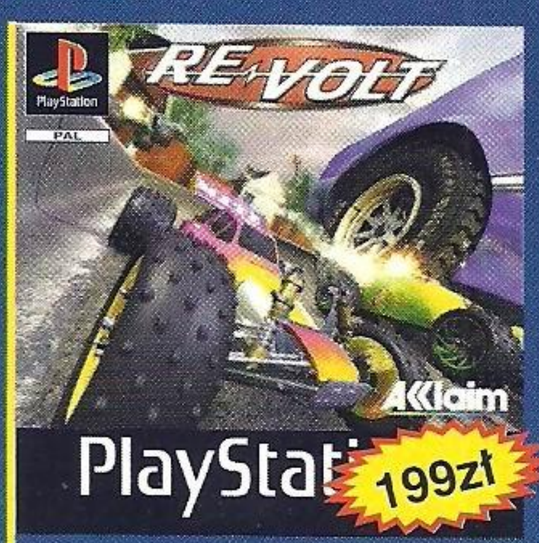
DRIVER

199zł

V-RALLY 2

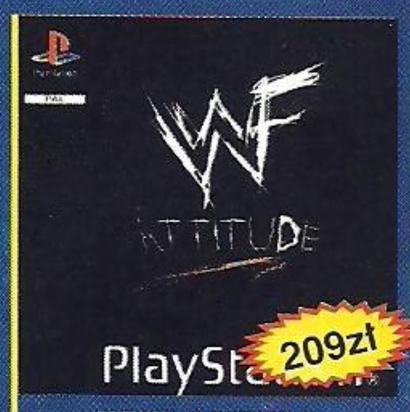
209zł

SHADOWMAN



199zł

REVOLT



209zł

WWF ATITUDE

199zł

FIFA 99

199zł

SYPHON FILTER

199zł

SOUL REAVER

139zł

TEKKEN 3

199zł

SILENT HILL

199zł

APE ESCAPE

199zł

NEED FOR SPEED 4

199zł

BLOODY ROAR 2

139zł

CRASH 3

219zł

METAL GEAR SOLID

199zł

STREET FIGHTER 3

109zł

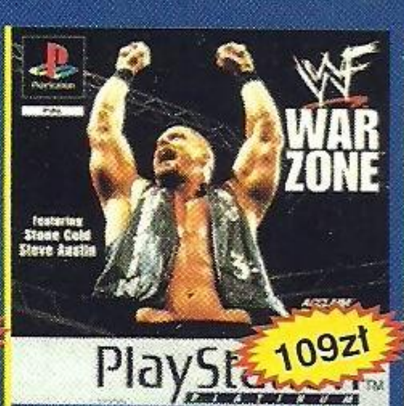
TOMB RAIDER II

109zł

GRAN TURISMO

99zł

CRASH 2



109zł

WWF WARZONE

109zł

V-RALLY

109zł

FINAL FANTASY VII

DREAMCAST

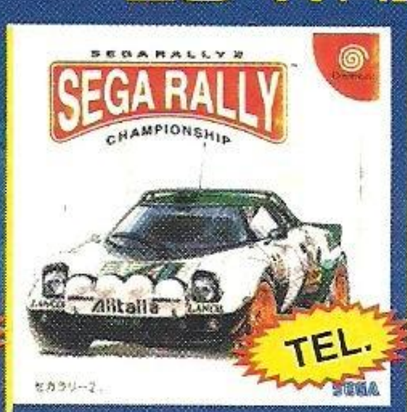
PREMIERA POLSKA
23 WRZEŚNIA

TEL.

JULY

TEL.

POWER STONE

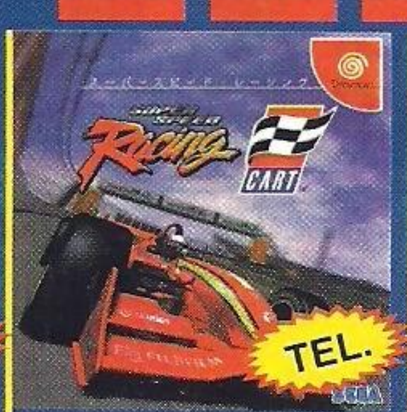


TEL.

SEGA RALLY 2

TEL.

SONIC ADVENTURE



TEL.

SUPER SPEED RACING

TEL.

VIRTUA FIGHTER 3TH

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

SUPEROFERTA

DREAMCAST - NIESPODZIANKA DLA KAŻDEGO ZAMAWIAJĄCEGO PRZED PREMIERĄ

SONY PLAYSTATION

PSX akcesoria:

Konsola PSX	549 zł
Konsola PSX Dual Shock	599 zł
Konsola PSX + Gra	599 zł
Kabel RFU	69 zł
Kabel AV Euro	35 zł
Karta pamięci SONY	85 zł
Karta pamięci MAX	49 zł
Karta pamięci 120 bloków	99 zł
Dual Shock SONY	129 zł
Dual Shock MAX	99 zł
Pad SONY	99 zł
Pad MAX	49 zł
Mysz	99 zł
Action Replay Profesional	219 zł
Pro Action Replay	99 zł
Equalizer	129 zł
Kierownica Dual Force	349 zł
Kierownica Steering Whell	319 zł

PSX promocja:

Crash Bandicoot 3	139 zł
Gran Turismo	109 zł
MediEvil	139 zł
Spyro The Dragon	139 zł
Tekken 3	139 zł

PSX platinium:

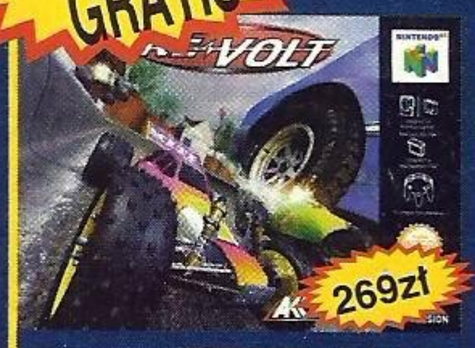
Actua Hockey	109 zł
Air Combat	109 zł
Alien Trilogy	109 zł
Command & Conquer	109 zł
Crash 2	99 zł
Croc	109 zł
Colin McRea Rally	199 zł
Die Hard Trilogy	109 zł
Formula 1	109 zł
Grand Theft Auto	109 zł
Hercules	109 zł
ISS Pro	109 zł
Loaded	109 zł
Man in Black	109 zł
Mickey Wild	109 zł
Mortal Kombat Trilogy	109 zł
Rayman	109 zł
Resident Evil	109 zł
Soul Blade	109 zł
Takken 2	109 zł
Time Crisis	109 zł
Toca Turning Car	109 zł
Tomb Rider 2	109 zł
Total NBA 98	109 zł
V-Rally	109 zł

PSX pełne:

Abe's Exodus	209 zł
Actua Pool	199 zł
Akuji	199 zł
Asterix	199 zł
Breath of Fire 3	209 zł
Bug's Life	199 zł
C&C Retaliation	209 zł
Civilization 2	199 zł
Dreams	199 zł
Driver	199 zł
Duke Nukem Time Kill	199 zł
Eliminator	199 zł
F1 Monaco Grand Prix	199 zł
Fifa 99	209 zł
Gex 3	199 zł
Global Domination	199 zł
Gran Stream Saga	199 zł
GTA London	149 zł
Guardian Crusade	209 zł
Kensej Sacred Fist	209 zł
KKND KrossFire	199 zł
KnockOut Kings	199 zł
Legend	199 zł
Metal Gear Solid	219 zł
Mortal Kombat 4	199 zł
Music	199 zł
NBA Live 99	199 zł
Need for Speed 4	199 zł
NHL 99	199 zł
OFF Road Chellenge	209 zł
Pool Hustler	199 zł
Populous	199 zł
Premier Menager 99	199 zł
Ragrats Movie	199 zł
Rally Cross 2	199 zł
Ridge Racer 4	199 zł
Rollcage	199 zł
Running Wild	189 zł
Soul Rival	199 zł
Star Wars Episode 1	209 zł
T'ai Fu	199 zł
Tenchu	199 zł
Toca Turning Car 2	199 zł
Tomb Raider 3	209 zł
UEFA Champions League	199 zł
VIVA Football	199 zł
Warzone 2100	199 zł
V-Rally 2	199 zł
WWF Atitude	209 zł
X-Games ProBoarders	189 zł
Inne info. tel.	

PRZESYŁKA GRATIS

NINTENDO 64



REVOLT

SZHADOWMAN

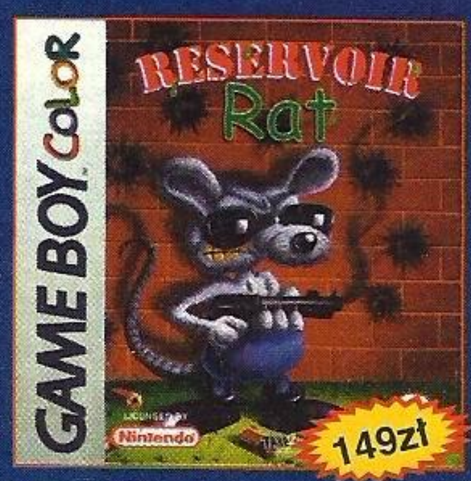
WWF ATITUDE

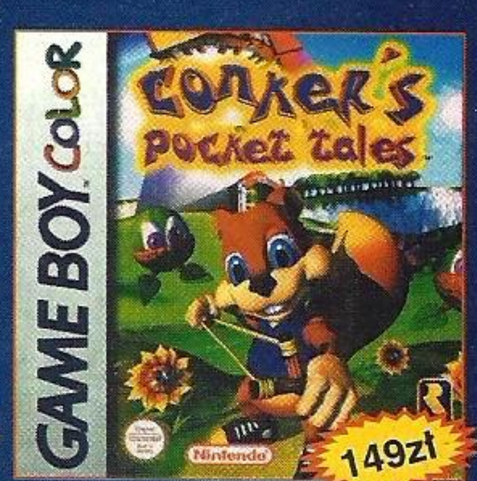
RUSH 2

QUAKE 2

Konsola N64 + Gra	599 zł	AirBoarder	219 zł	Gex 3D	289 zł	Quake II	269 zł
Karta pamięci	79 zł	Banjo - Kazooie	229 zł	Golden Eye 007	265 zł	Rogue Squadron	249 zł
Pad oryginalny N64	129 zł	Beetle Adventure Racing	249 zł	ISS 98	249 zł	Turok 2	229 zł
Rumble Pak	89 zł	Extreme G 2	199 zł	Mario 64	99 zł	Vigilant 8	249 zł
Rozszerzenie do grafiki	149 zł	F1 World Grand Prix	229 zł	Mortal Kombat 4	269 zł	V-Rally	219 zł
Action Repley	139 zł	Fifa 99	279 zł	NBA Live 99	249 zł	Zelda 64	249 zł

GAME BOY COLOR





Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

KONSOLA PSX + 2 x JOY + MEMORY CARD = 599zł

NEO PLUS

nr 13 wrzesień

(9/99)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Anna M. Gidyńska
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Dominik Kruk
Miłosz
Tomek Rejdych
Bogdan Wiciński

Artwork
Grzegorz Wojciechowski
- CAT

Oprawa Graficzn
Independent Design Gr

Korekta
Krzysztof Papliński

Naświetlenia
ArtGraph

Druk
ELANDERS Pol
00-031 Warsz
ul. Szpitalna 6 p.
tel 022 625-18-0

Adres do korespondenc
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 83
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@gromit.pmc.com.pl
banan@gromit.pmc.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 838 38 39
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetings and Fucks:
Okay. Pozdrawiamy miłych Greków i wszystkie piekne kobiety tego świata. Fucki? Jeszcze nie, po wakacjach na razie humor nas nie opuszcza ;|

Aaargh już po wakacjach...

Jak się macie, kochani czytelnicy? Czy po wakacjach wstąpiły w Was nowe siły? W nas tak, choć Banan nadwyrężył sobie trochę szkielet skacząc z burty statku do wody. Ale już wszystko w porządku.

Od jakiegoś czasu nasiliły się Wasze sugestie dotyczące gier słabszych. Dominuje jedna myśl - szkoda dla nich miejsca. W porządku. Słabe gry będziemy teraz ściskali po trzy na stronie, podczas gdy zaoszczędzone miejsce przeznaczymy na inne rzeczy. Na przykład na poradniki, które od teraz w silnej liczbie powracają na łamy NEO PLUS. Na to również często nalegaliście. Co miesiąc rozwalimy 4-5 gier, które tego wymagają, nie tracąc przy tym informacyjnego charakteru magazynu. Na przykład DINO CRISIS: sami zobaczcie jak ładnie da się zmieścić pełny opis na dwóch stronach. Albo pięć gier na ośmiu stronach. Poza tym dochodzą gry na Dece... Reszta zmian ma charakter czysto kosmetyczny - FAQ rozrósł się do trzech stron, Squareware ewoluowało do RPGamera.

No i jeszcze jedna sprawa - KOMPENDIUM KONSOLOWE 2. Obecnie kończymy naszą drugą książkę z poradnikami i nie tylko. Możecie być pewni, że - będzie grubsza, będzie w niej więcej materiałów i będzie po prostu lepsza. I ładniejsza.

Za miesiąc raport z europejskiej wystawy gier ECTS, która tradycyjnie odbędzie się w Londynie we wrześniu. A teraz już zapraszam do lektury numeru...

Gulash

DINO CRISIS

Najnowszy horror Capcomu jest jednocześnie początkiem nowej ery w grach tej firmy. W oczekiwaniu na RESIDENT EVIL 3 można sprawdzić się w walce z przerośniętymi dinozaurami...

str 36

SOUL CALIBUR

Zdobyliśmy japońską wersję sequela SOUL BLADE. O pierwszych wrażeniach związanych z testowaniem najpiękniejszej gry video wszech czasów napisał Banan...

str 34

Dreamcast

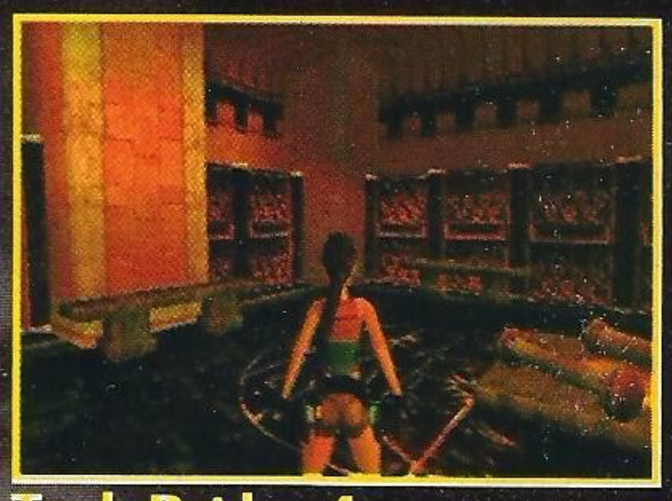
26 września Sega rozpocznie sprzedaż Dreamcasta w Europie. Czekając na premierę przygotowaliśmy małe kompendium - jakie gry i akcesoria pojawią się na starcie...

str 24

Poradniki!

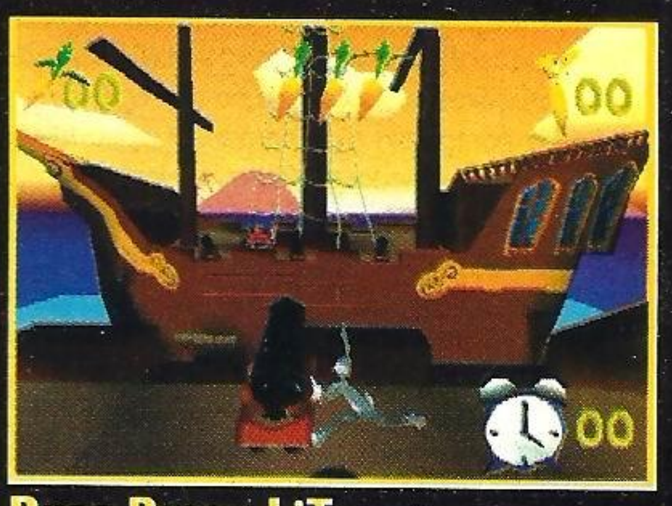
...wracają na dobre do NEO PLUS i od tej pory już ich nie zabraknie. W tym miesiącu aż pięć gier - DINO CRISIS, METAL GEAR SOLID VR MISSIONS, FIGHTER MAKER, ECHONIGHT i BUGS BUNNY LOST IN TIME.

początek str 64



Tomb Raider 4 - str 32
Wszystko, czego udało nam się dowiedzieć o najnowszej grze Core w obszernej zapowiedzi ze screenami!

MGS Integral - str 55
Grabarz przygląda się nowej wersji starej gry. Czy jest to tylko kolejna próba wyciągnięcia naszej forsy, czy może...



Bugs Bunny LiT - str 55
W opinii Brata jedna z najlepszych przygodowych platformówek, które w ostatnim czasie pojawiły się na szaraku.

V-Rally 2 - str 57
Joseph powraca zza grobu aby stwiedzić, że na taką grę czekał od czasów COLINA. Megafakinkul.

Kagero: Deception 2 - str 61
Anek zmienia się w pozbawioną skrupułów wychowankę czarownicy i zagłębia się w czeluście lochów...

news

NEWSFLASH 06
NEO GEO POCKET 20

zapowiedzi

DANCE DANCE REVOLUTION 31
SOUL CALIBUR 34
TOMB RAIDER 4 32
TRICKSTYLE 33
VAGRANT STORY 30

recenzje

360 38
ARKANOID 2000 38
BOMBERMAN 49
BUGS BUNNY LOST IN TIME 55
COMMAND&CONQUER 58
DINO CRISIS 36
ECHONIGHT 60
F1 WORLD GRAND PRIX 2 56
FATAL FURY WILD AMBITIONS 50
FIGHTER MAKER 51
KAGERO - DECEPTION 2 61
LODE RUNNER TLR 38
METAL GEAR SOLID INTEGRAL 47
PLAYER MANAGER 48
TARZAN 53
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 48
ULTIMATE 8th BALL 48
VERSAILLES 1685 52
V-RALLY 2 57
VIRUS 54
SPRIGGAN: LUNAR VERSE 50
STREET FIGHTER COLLECTION 2 50

help!

BUGS BUNNY LOST IN TIME 70
DINO CRISIS 64
METAL GEAR SOLID INTEGRAL 66
ECHONIGHT 67
FIGHTER MAKER 68
TIPS & TRICKS 72

redakcja

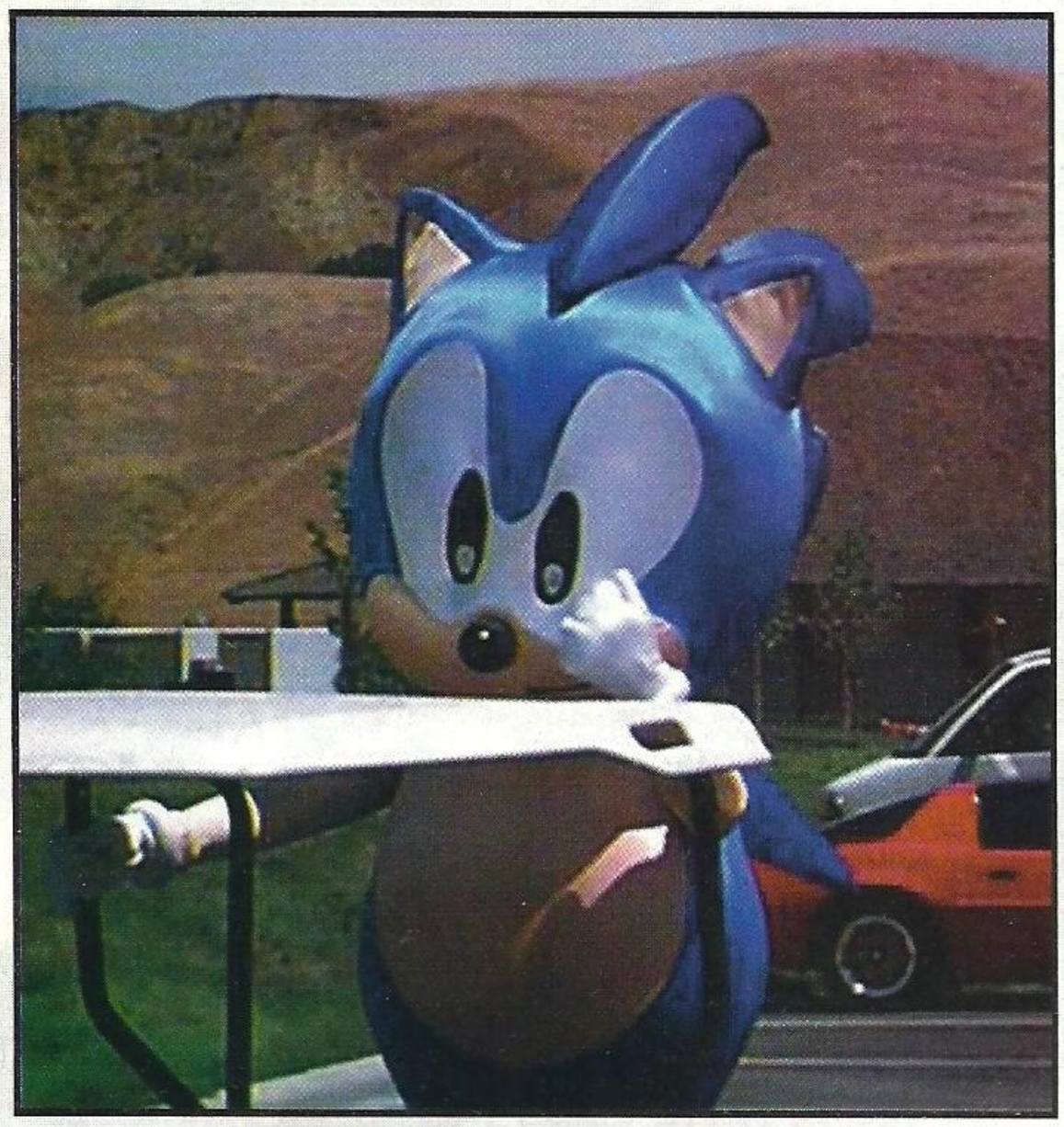
ARCADIA 74
ARCHIWALIA 78
FAQ 79
GAMEBOY ZONE 62
HARD STUPH 82
N(E)O COMMENTS 75
PRENUMERATA 77
RPGAMER 75

Tricks
Solution
Info

NEWS

NEXT GENERATION

SEGA, SONY DWA BRATANKI...



Witamy po wakacjach i od razu zobaczmy, co nowego słychać u Segi i Sony. Nintendo nadal milczy jak zaklęte w kwestii Dolphina, co być może zmieni się już za miesiąc - podobno na jednej z licznych konferencji graficzno-sprzętowych chłopaki z ART-X mają zaprezentować chip graficzny Dolphina. Zobaczymy...

Akcja Bezpośrednia

Sony America urządziło prywatną imprezę dla przyjaciół, inwestorów i ulubionych dziennikarzy na polu golfowym The Course w Kalifornii. Na imprezie zjawiły się wszystkie ważne szychy, włączając szefa Sony America - Phila Harrisona. Pojawił się jednak niezaproszony gość - Sega of America!

Sega zaatakowała bezpośrednio - na polu golfowym pojawiły się nagle piłeczki z logiem Dreamcasta. Jakby tego było mało, na pobliski parking zastawiony ekskluzywnymi samochodami wtargnął człowiek przebrany za Sonica i biegał w kółko skutecznie zwracając na siebie uwagę. Jednak punktem kulminacyjnym, który zupełnie rozbił reprezentantów Sony, był przelot samolotu nad polem golfowym. Ciągnął on za sobą wstęgę z napisem "Sega Dreamcast 9-9-99" - datą premiery konsoli w USA.

Jesteśmy, podobnie jak cała prasa światowa, pod wrażeniem i czekamy na kontrę Sony. Zdjęcia z incydentu możecie podziwiać obok. Na tym się jednak nie skończyło, bowiem następnego dnia...

Stolar Poleciał!!!

Z funkcji prezesa i dyrektora operacyjnego Sega of America odszedł ostatnio Bernie Stolar - człowiek pozyskany przeszło dwa lata temu z Sony (był jednym z twórców sukcesu PlayStation), odpowiedzialny za wszystkie kontakty z developerami, politykę, strategię... Słowem - prawdziwa dusza amerykańskiego oddziału Segi. Koncern postanowił nie komentować sytuacji (podobnie jak Stolar, który podobno na odchodne otrzymał godną odprawę w postaci 5 milionów dolarów). Jak zwykle pojawiły się jednak spekulacje. Podobno od jakiegoś czasu Bernie nie dogadywał się z Sega of Japan, która miała trochę inne poglądy dotyczące Dreamcasta (jak określił to ktoś anonimowy z Sega of America "oni nie rozumieją naszego rynku, który jest inny"). Miarka się przebrała po akcji na polu golfowym...

Błyskawicznie pojawiły się też inne komentarze: podobno Stolar był przeciwny zacieśnieniu kontaktów Segi z Electronic Arts i Working Designs, a po jego odejściu obie firmy zaczną coś robić na Dreamcasta. Co ciekawe - szef WD potwierdził to, ciesząc się z odejścia Stolara i zapowiadając prace nad grami na DeCe. Stolar nie skomentował niczego.

PSX2 bez Modemu

Phil Harrison, szef amerykańskiego oddziału Sony oficjalnie potwierdził, że PlayStation 2 nie będzie sprzedawane w komplecie z modemem. Swoją decyzję umotywował faktem, że konsola będzie mieć kilka standardowych złącz (I-Link, PCIMCA, USB, Firewire), do których każdy będzie mógł podłączyć sobie taki modem, jaki będzie chciał (kablowy, telefoniczny). To już druga zła wiadomość - pamiętamy przecież, że PSX2 **nie będzie** standardowo odtwarzać filmów DVD (być może ktoś napisze jakiś program...). Naszym zdaniem Sony za wszelką cenę próbuje zbić cenę konsoli, bowiem...

PSX2 za 400 dolców!?

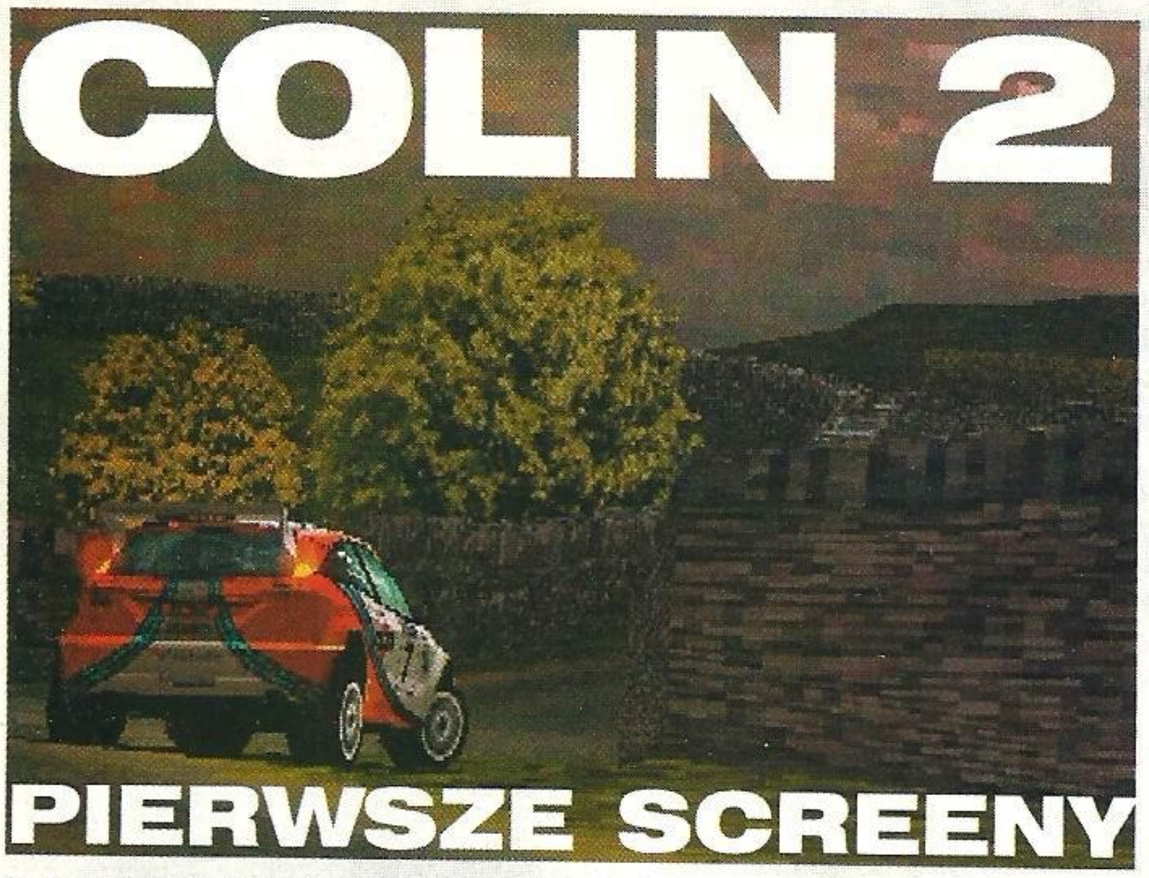
Analitycy z koncernu Meril Lynch - jednego z inwestorów i posiadaczy akcji Sony przeprowadzili głęboką analizę cen komponentów, czasu roboczego, budżetów gier i tak dalej, na podstawie czego wysnuli następujące wnioski: PSX2 pojawi się w Japonii 21 stycznia 2000 roku i będzie kosztować 45000Y (391 dolarów). Gry będą kosztować ok. 70$, a na starcie japońscy gracze otrzymają trzy bądź cztery zupełnie nowe pozycje i około siedmiu kontynuacji gier powstałych wcześniej na PlayStation. Pierwszego dnia do sklepów trafi 400 tysięcy konsol, plan Sony zakłada zaś sprzedanie miliona maszyn do końca marca 2000. Pamiętajcie, że **to tylko raport analityków** i wszystko może wyglądać zupełnie inaczej - jednak przyznacie sami, że brzmi to trochę... drogo.

Wszystko na TGS!

Pod koniec września na Tokyo Game Show Sony zaprezentuje PlayStation 2 w swojej kompletntej formie i jak twierdzą wtajemniczeni "nie jest to zwykłe pudełko - czegoś takiego nie widzieliście". Zostanie też podana oficjalna data premiery, cena i gry wspierające start. Wstrzymujemy oddech - to już niedługo!

COLIN 2

PIERWSZE SCREENY



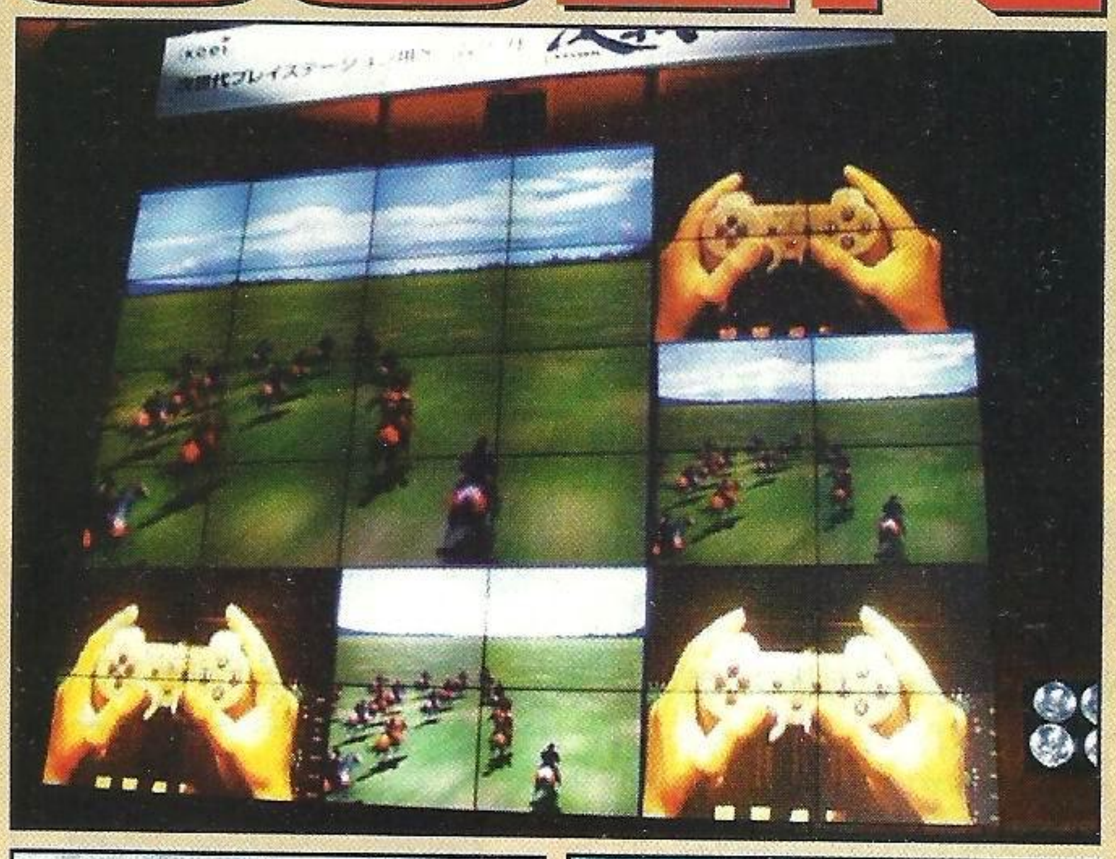
Dosłownie w ostatniej chwili - tuż przed oddaniem numeru i naświetleniu wszystkich stron oprócz tycch dwóch, na które spoglądacie - pojawiły się pierwsze screeny z COLIN McRAE RALLY 2, o którym piszemy na następnej stronie. Niech to, co widzicie tutaj stanowi zatem uzupełnienie tamtego tekstu. Jak widać Ford Focus Colina prezentuje się wyśmienicie - czekamy zatem na grę!

KESSEN

PIERWSZY PEWNIAK NA PSX 2

Pierwsza gra na PlayStation 2 została oficjalnie zapowiedziana. Wbrew pozorom nie jest to żadna z produkcji Square bądź Namco, lecz nowa gra Koei. Firma ta jest bardzo popularna w Japonii z uwagi na sporą liczbę wydawanych przez siebie gier strategicznych. Tytuł gry brzmi **KESSEN** i jeszcze raz będzie to strategia wojenna rozgrywana w czasie rzeczywistym. Na ekranie będzie znajdować się jednocześnie ponad 300 obiektów - na przykład żołnierzy, bądź też jeźdźców. Źródła donoszą, że Koei wydało już ponad 4.5 milionów dolarów na opracowanie tego tytułu.

Słyszeliśmy, że **KESSEN** wraz z dwoma grami Namco i bardzo możliwe, że jedną ze Square będzie pokazywane na jesiennej edycji Tokyo Game Show, na którym oczywiście będziemy.



ZELDA GAIDEN

Nintendo oficjalnie opublikowało pierwsze screeny z kontynuacji **ZELDY! ZELDA GAIDEN** na początku miała być tylko rozszerzeniem **LEGEND OF ZELDA 64** i miała być dostępna jako dysk do feralnego napędu **64DD**. Tymczasem prace nad tym napędem zostały przerwane i choć nie wiadomo, czy pojawi się on w Japonii - w USA i Europie nie pojawi się na pewno. Tymczasem screeny opublikowało Nintendo of America i w tym momencie możemy tylko spekulować na temat nośnika (choć stawiamy na zupełnie nowy, osobny cart).

Na pierwszym screenie młody Link zasuwa na Eponie, ma łuk (to jest jeszcze do poprawy) . Drugi screen, a szczególnie zegar nie przywodzą na myśl niczego, co występowało w **LOZ64**. Na trzecim screenie widzimy nowego bossa - wygląda trochę jak robot. Zwróćcie też uwagę na nowy dziwny bar na dole ekranu.

Więcej informacji powinno pojawić się już za miesiąc.

TOKYO CHARACTER SHOW

Konami zaprezentowało kieszonkową Beatmanię (3000Y), karty telefoniczne z Tokimeki Memorial (500Y) oraz figurki z MGS'a (2,600Y). Capcom sprzedawał limitowaną edycję hełmu motocyklowego, który ma na sobie jedna z postaci z RIVAL SCHOOLS. Były też znaczki pocztowe ze STREET FIGHTER 3.

Sega sprzedawała wszystko, co było związane z Dreamcastem i Shenmue. Na zdjęciu zegarki na biureczko (5800Y) oraz pojemnik na CeDeki (3400Y). Namco zrobiło własne dżinsy (16000Y), koszulki (2400Y) i kapelusze (2900Y) z RRT4 .

Kolejna mająca bardzo wiele wspólnego z grami impreza odbyła się w Tokio, w dniach 24 i 25 lipca. W hali nazwanej skromnie Tokio Big Site pojawiło się ponad 41 tysięcy osób, aby obejrzeć, bądź zakupić gadżety i stroje związane ze swoimi ulubionymi bohaterami z mang, anime bądź właśnie gier video. Nie zabrakło bowiem największych japońskich koncernów zajmujących się produkcją gier - w końcu wszelkiego rodzaju figurki, stroje i nikomu tak naprawdę nie potrzebne zabawki stanowią pokaźną część ich dochodu. Zwłaszcza, że niejedna kolekcja została wypuszczona specjalnie na TCS i nie będzie już dostępna nigdzie indziej.

Zobaczcie co można było tam kupić. 1000 jenów = ok. 30 zł.

PLOTKI

ENIX i DC?

Nieoficjalnie mówi się, że **STAR OCEAN 3** będzie pierwszym rpg Enix'a na DC. Developer już jakiś czas temu wyraził spore zainteresowanie konsolą Segi więc sprawa wydaje się być całkiem poważna. Japonia oszalała na punkcie serii **DRAGON QUEST** tej firmy już dawno temu, zaś premiera siódmej części sagi na PlayStation jest wyczekiwana od kilku miesięcy przez miliony Żółtych Braci.

Nowa Nadzieja

9 września może być podwójnie interesujący dla fanów Segi. Błękitni mają podobno złożyć oświadczenie dotyczące linii gier arcade i konwersji na Dreamcasta na rok 2000. Ponoć będzie mowa o takich tytułach jak **DAYTONA USA 2, SPIKEOUT, VIRTUA FIGHTER 4, CRAZY TAXI** czy **DEAD OR ALIVE 2**. Dla nas pewnym jest, że każdy z tych tytułów pojawi się na DeCe prędzej czypóźniej. **SPIKEOUT**...mhmmm...

PSX2 na TGS!

Namco pracuje nad nową wersją **TEKKENA** oraz **RIDGE RACERA** na PSX2. Ponoć obie gry mają być pokazane już na jesiennym Tokyo Game Show (wraz z kilkoma innymi aplikacjami, w tym jedną grą z KOEI), na który oczywiście wybierzemy się z cierpliwie towarzyszącą nam wszędzie kamerą.

SquareXero

Wierząc licznym serwisom informacyjnym, Square pracuje nad "grą muzyczną" taką jak **DANCE DANCE REVOLUTION** lub **PARAPPA THE RAPPER.** Niestety nic więcej nie wiadomo.

Bunt Konami?

Niepotwierdzone plotki mówią, że Konami zamierza zamknąć odziały PlayStation i Nintendo. Rozpoczęte projekty mają być oczywiście ukończone, a sam koncern skoncentruje się na produkcji gier na Dreamcasta i naturalnie Playstation 2. Hideo Kojima - autor **METAL GEAR SOLID** pracuje obecnie nad grą na Dreamcasta.

GRAN TURISMO 2

TROCHĘ NOWYCH INFORMACJI...

Mamy dla was wstępną listę aut, którymi przyjdzie jeździć oraz kilka nowych screenów. Oprócz aut autorzy obiecują ponad 20 tras w tym także terenowe. Wiadomo też, że amerykańska (a co za tym idzie europejska) premiera planowana jest na listopad, nastąpiło też opóźnienie premiery japońskiej spowodowane problemami z uzyskaniem licencji niektórych samochodów. A teraz autka.

Japońskie auta: Daihatsu Storia, Honda Accord Wagon, Honda Life, Mazda Roadster, Mitsubishi GTO, Mitsubishi Lancer Evolution V, Nissan Fairlady Z, Nissan R390GT, Nissan Silvia (S15), Nissan Skyline GT-R (R34), Subaru Impreza, Subaru Legacy B4, Toyota Altezza, Toyota Corolla WRC

Europejskie i amerykańskie auta: Peugeot 106 Rally, Peugeot 406 Coupe, Mercedes-Benz CLK-GTR, Lancia Delta, Rover Mini, Ford Mustang - do tej listy sporo samochodów jeszcze dojdzie.

Jest też trochę nowych samochodów: Ford Focus, nowy Mustang, Honda's S2000, Mercedes SLK Kompressor, Pontiac GTO, Dodge Charger, Chevrolet Corvette, TVR, Pontiac, Chrystler, Corvette, Różne Modele Ferrari, Volkswagon Beetle, Rover Mini Cooper. Porshe nie będzie, bo licencję w dalszym ciągu trzyma w rękach Electronic Arts, niestety...

COLIN 2

NADCIĄGA SEQUEL NAJLEPSZEGO RACERA

Pierwsza część wspaniałego racera autorstwa Codemasters sprzedała się w liczbie półtora miliona egzemplarzy na całym świecie i wylądowała na pierwszym miejscu na listach przebojów w 26 krajach. Zachęceni ogólnoświatowym sukcesem i zmotywowani pojawieniem się **V-RALLY 2** Mistrzowie Kodu wreszcie zapowiedzieli, że jeszcze w tym roku ukaże się sequel gry. Wraz z Colinem McRae zmienimy team i samochód - z Subaru przesiądziemy się do Forda Focusa. Autorzy zapowiadają lepszą grafikę, która pozwoli na dokładniejsze odwzorowanie pojazdów, a także na bardziej szczegółowe wykonanie tras, głównie na podstawie materiałów video i zdjęć. Producent gry obiecuje, że druga część COLIN McRAE RALLY (na razie nie podano do wiadomości pełnego tytułu gry) będzie definitywnym podsumowaniem wszystkiego, co działo się na poletku PSX'owych racerów. Czyli krótko mówiąc będzie najlepszym racerem na PSX. Czekamy!

Codemasters

■ DEVELOPER: NST ■ PLATFORMA: N64

RIDGE RACER 64

Przez długi czas nie wierzyliśmy plotkom przepowiadającym pojawienie się **RIDGE RACERA** na Nintendo 64. Teraz plotki stały się faktem, a my czekamy na końcowy efekt. Od razu warto zauważyć, że grę robi nie Namco, a NST- developers studio należące do północno-amerykańskiej części Nintendo. Z założenia produkt ma być połączeniem **RIDGE RACERA** i **RIDGE RACER REVOLUTION.** Z pewnością będzie tryb multiplayer, na czterech. Będzie też sporo nowych tras, light sourcing i jakieś wykręcone samochody(w liczbie 20 jak chwalą się autorzy). RR64 nie korzysta z Expansion Packa, więc o Hi-resie marzyć nie ma co. Na pewno za to będzie ładny lo-res. Ładny i przede wszystkim szybki. Zobaczymy w jakim kierunku pójdzie model jazdy, ale sądzę, że tu wiele się nie zmieni. W każdym razie poczekajmy, a z pewnością nie pożałujemy.

NEWSFLASH!

■ Sony America dumnie podało do publicznej wiadomości, że w samych Stanach sprzedało ponad dwa miliony kopii **GRAN TURISMO**. Łączna ilość sprzedanych kopii wynosi 6.86 miliona z czego Europejczycy "łyknęli" 2.48 miliona, Żółci Bracia - 2.38 miliona, a dzieci wuja Sama wspomnianą resztę. Liczymy na udany comeback GT przy okazji wydania GT2...

■ Stało się! Psygnosis podało w końcu do publicznej wiadomości pełny lineup artystów tworzących muzykę do **WIPEOUTA 3**. Najnowsza odsłona futurystycznych wyścigów będzie korzystała z "wyczynów" Chemical Brothers, Underworld, Propellerheads, Orbital oraz Paul Van Dyk. Na płytce znajdzie się też 5 tracków Sashy - kolesia, który zajmie się zmiksowaniem całości. **WIPEOUT 3** na PlayStation już we wrześniu. Rzućcie też okiem na tryb split-screen, z którego screenshot zamieszczamy niżej.

■ George Romero, legendarny reżyser horrorów, zrezygnował z współpracy przy filmie **RESIDENT EVIL**. Mistrz nie podał powodu rezygnacji, ale można przypuszczać, że nie odpowiadało mu robienie filmu dla mas. Na nasze szczęście (albo i nieszczęście) producenci zamierzają kontynuować prace nad filmem....

■ Squaresoft przyznał się, że trwają zaawansowane prace nad **ERGHEIZ 2** na peesiksa drugiego. Krążą też plotki o dwóch innych tytułach "produkowanych w warsztatach" kwadratowych. Ciekawe czym nas zachwycą tym razem.

■ Koei poważnie rozważa rozpoczęcie prac nad anglojęzyczną wersją **ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS 6**. Warunkiem jest odpowiednio duże zainteresowanie graczy. Premiera (japońska) została zaplanowana na styczeń 2000.

■ Sony of Japan zamierza ogłosić konkurs na stworzenie najlepszego etapu do **TENCHU** przy pomocy edytora znajdującego się w **TENCHU: SHINOBI GAISEN**. Najfajniejsze levele zamieszczone będą na mission disku, który do japońskich sklepów trafi w listopadzie.

■ Pamiętacie jeszcze **SPEEDBALL 2**, które katowaliście na swoich Atarynkach i Amisiach? Chyba się ucieszycie, ponieważ zaraz na początku przyszłego roku Empire zamierza wydać remake tej gry na PlayStation. Nowa wersja zawierać będzie 16 zespołów zmagających się z metalową piłką oraz przeciwnikami, a wszystko to w pełnym 3D. Liczymy oczywiście na powrót starego klimatu w nowej oprawie, mając jednocześnie nadzieję, że grafika nie przyćmi zabójczej grywalności oryginału.

■ **MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES** i **HYDRO THUNDER** na N64 nie ukażą się tej jesieni, ale dopiero na wiosnę roku następnego.

DEC'EM

ORiGiN'ALNE INFO

NAJŚWIEŻSZE DREAMCASTOWE NEWSY ZEBRANE PRZEZ ORIGINA!

■ Pewne gry mają tendencje pojawiania się na liście wydawniczej DC, następnie znikania, żeby w końcu pojawić się oficjalnie. Tak właśnie wygląda sprawa z WWF **ATTITUDE** oraz **FIGHTING FORCE 2**. W ostatnim wydaniu pewnego poczytnego magazynu zza wielkiej wody widnieje reklama Segi, która zawiera tytuły, jakie ukażą się na DC, a pośród nich są właśnie wcześniej wspomniane. Tak więc już oficjalnie wiadomo...

■ Sega of America podpisała umowę z gigantem telekomunikacyjnym AT&T, na mocy której firma ta zostanie preferowanym dostawcą usług internetowych dla DC. Obejmują one między innymi grę w trybie online, usługi www, e-mail oraz chat, a także dostęp do materiałów związanych z grami. Co ciekawe przewidziano różne warianty cenowe i tak np. za 10 godzin miesięcznie trzeba będzie zapłacić $9.95; za 150 godzin $19.95 lub też $21.95 za miesiąc bez ograniczeń. Dodatkowo każdy kto wybierze AT&T otrzyma za darmo klawiaturę do konsoli. Tymczasem w Japonii Sega sprawdza nowe modemy, które umożliwiłyby korzystanie z DC osobom posiadającym łącze stałe. Testy są już w fazie końcowej i wyniki z pewnością ukażą się niebawem.

■ **EVOLUTION**, jeden z pierwszych RPG na DC, doczekał się już sequela. Zgodnie z tym co przewidują panowie ze Sting / ESP, akcja dwójki zostanie umieszczona rok po zakończeniu uprzednich wydarzeń, pojawią się dwie nowe postacie oraz zostaną losowo generowane lochy. Gra ma ukazać się w Japonii pod koniec tego roku, czyli akurat mniej więcej w czasie gdy w Europie powinna pojawić się część pierwsza. Pozostając przy Kraju Kwitnącej Wiśni, także w tym czasie ukaże się **LANGRISSER MILLENIUM**, będący szóstą już częścią sagi. Do wyboru będzie 5 postaci, z których każda wyróżnia się innymi umiejętnościami oraz historią. Całość ma być renderowana w czasie rzeczywistym i zapowiada się naprawdę świetnie.

■ Po wydaniu **INCOMING** oraz **EXPENDABLE**, Rage szykuje kolejny tytuł na DC. Będzie to jeszcze jeden street racer, zatytułowany **MIDNIGHT GT**. Gra ma zawierać 12 tras oraz 8 samochodów dostępnych na początku z możliwością odkrycia kolejnych 10. Wszystko wygląda całkiem apetycznie, a to dlatego, iż engine gry łyka 150.000 polygonów na każdą trasę oraz ponad 1000 tylko na sam pojazd.

Midnight GT będzie kolejnym racerem zasilającym bibliotekę Dreamcasta

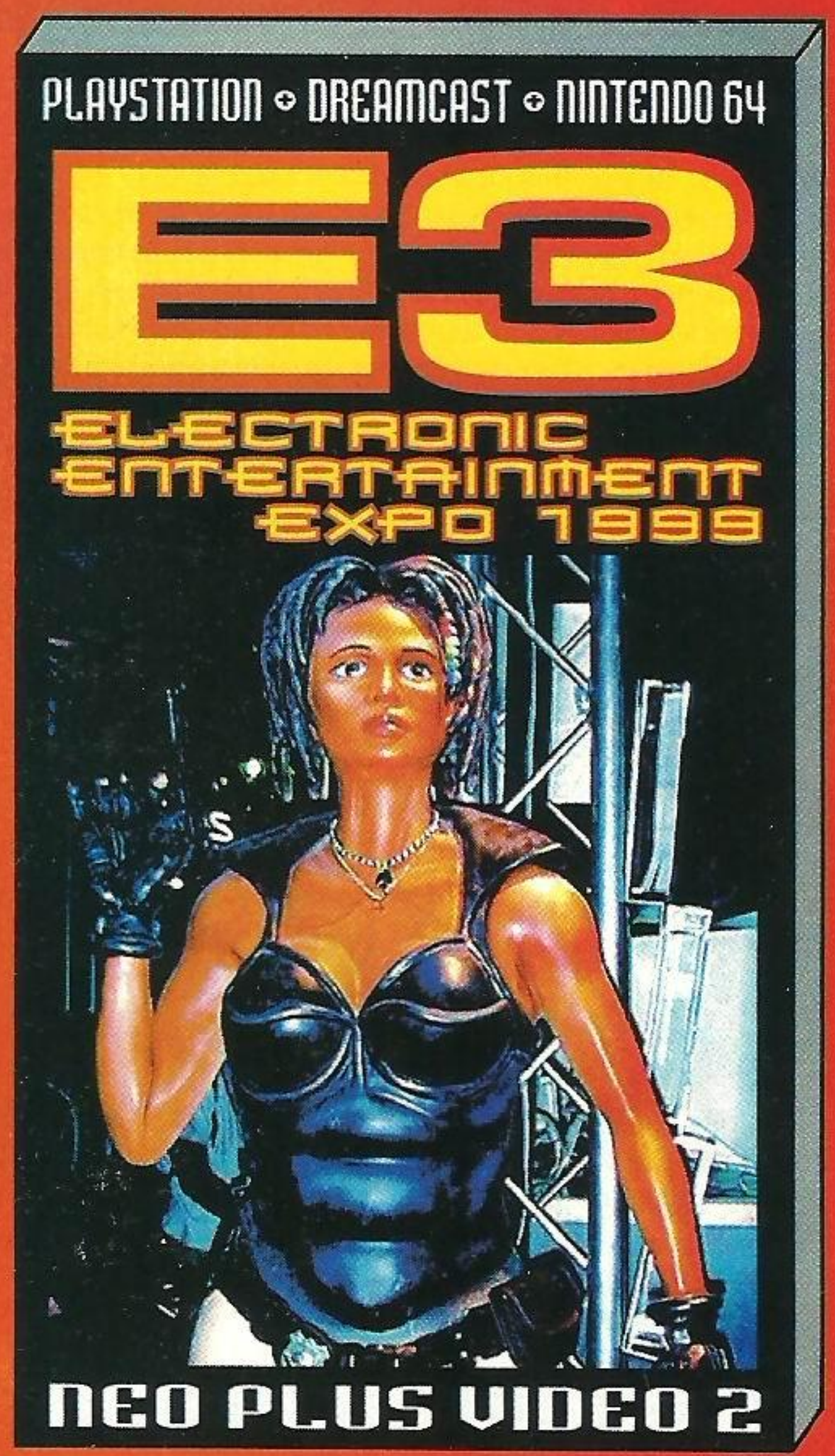
■ Wiadomością ostatnich dni była zdecydowanie zapowiedź Namco, dotycząca dwóch kolejnych gier na DC. Szczegóły nie zostały jeszcze oficjalnie ujawnione i z pewnością nie nastąpi to zbyt szybko, jakkolwiek z przecieków w japońskiej prasie wynika, iż jedną z nich ma być fighter. Sprawę poniekąd wyjaśnił jeden z przedstawicieli firmy, który podczas uroczystości promującej **SOUL CALIBUR** wskazał, iż jednym z tajemniczych tytułów będzie gra, która została ostatnio wydana w wersji arcade. Dziwnym zbiegiem okoliczności ostatnio pojawił się właśnie **TEKKEN TAG TOURNAMENT**. O ile w tym wypadku wybór wydaje się być całkiem oczywisty to zagadką pozostaje drugi z nich. Ma to być albo wielokrotnie wspominany **TIME CRISIS 2**, bądź też zupełnie nowy racer pisany pod Naomi. Niemniej jednak do czasu aż Namco oficjalnie potwierdzi oba tytuły należy zachować co najwyżej zdrowy optymizm.

■ Na sześć tygodni przed amerykańską premierą, SOA poinformowała, iż liczba preorderów (przedpłat) na DC oficjalnie przekroczyła 200.000 i rośnie średnio o 2000 dziennie. Stolar i spółka mają zamiar sprzedać co najmniej pół miliona konsol przez pierwszy miesiąc oraz osiągnąć liczbę 1,5 miliona do marca '00. Liczba ta znacznie przekroczyła zarówno wstępne oczekiwania Segi jak i współpracujących punktów sprzedaży. Oto co powiedział np. Peter Roithmayer - jeden z szefów Electronics Boutique: "Pracuję w tym biznesie od 14 lat i jest to zdecydowanie największe przedsięwzięcie w jakie kiedykolwiek miałem okazję być zaangażowany."

■ Tradycyjnie już pojawiają się kolejne domysły na temat Square oraz Segi i Nintendo. O ile o wielkim N nic nie wspomniano o tyle jeden z insider'ów stwierdził, iż firma nie jest obecnie zaangażowana w żaden projekt na DC. Jednocześnie na ostatnim zebraniu akcjonariuszy, prezes firmy Tomoyuki Takechi stwierdził, iż Square nie odrzuca możliwości współpracy z Segą i Nintendo. Co więcej wskazał on także na fakt, iż firma nie zamierza ślepo podążać za Sony i jeżeli tylko zaczną narastać problemy związane z ich konsolami [PSX, PSX2] Square z chęcią zacznie rozglądać się za nową platformą.

■ Amerykańska firma Majesco, znana bliżej ze wskrzeszania starych systemów ogłosiła niedawno powstanie Pipe Dream Interactive - oddziału, który zajmie się pisaniem oraz publikowaniem gier na konsole. To właśnie dzięki nim ukaże się już niebawem **RAINBOW SIX**, a znając dobre układy pomiędzy Segą a Majesco możemy spodziewać się wkrótce kolejnych tytułów naDC.

SPECJALNIE



DLA WAS!

Druga kaseta video przygotowana przez redaktorów Neo Plus wypełniona po brzegi reportażem z największej imprezy branży gier video na świecie.

Przez trzy dni wystawy w słonecznym Los Angeles zaprezentowano ponad 100 najnowszych gier, które nagraliśmy i opatrzyliśmy komentarzem specjalnie dla Was!

Nie przegap tej taśmy - na niej możesz zobaczyć wszystkie najnowsze gry w akcji!

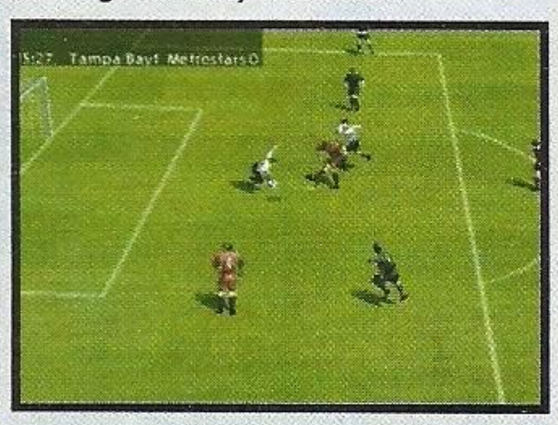
PEŁNE: 180 MINUT
CZYLI 3 GODZINY!

świeć dalej

EA Sports 2000

Pojawiły się już pierwsze screeny i informacje dotyczące tegorocznych edycji nieśmiertelnych hitów EA Sports. Sprawdźcie to:

FIFA 2000 - w wersji międzynarodowej znajdzie się 17 lig i kilkadziesiąt zespołów narodowych. Wersja na rynek USA będzie koncentrować się głównie na amerykańskiej lidze. Grając ligę będzie można jednocześnie brać udział w pucharach. Będzie nowa grafika, z animacjami kolizji zawodników, można też będzie przyjąć piłkę na klatę. Poprawiono sterowanie i nagrano nowy komentarz.



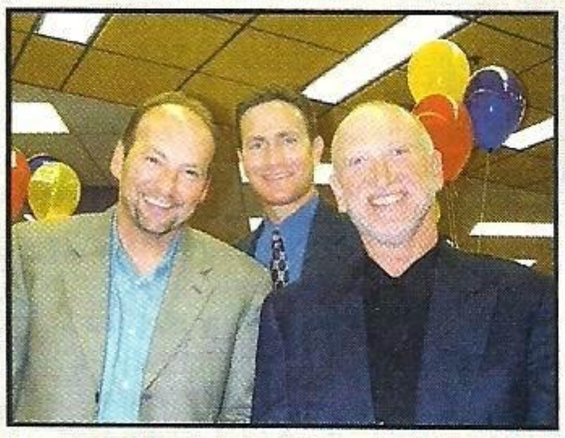
NBA LIVE 2000 - W grze znajdzie się 60 najlepszych graczy wszech czasów i najlepsze piątki dekad od lat 50 aż po 90. Możliwe będą pojedynki na przykład Shaquille'a z Kareem'em Abdul Jabbarem. W grze ma znaleźć się też tryb jeden-na-jednego, rozgrywany na ulicy z łańcuchami zamiast siatek. Naturalnie poprawiono engine graficzny, jest nowy dźwięk i komentarz. I scenariusze.

▪ DEVELOPER: BULLFROG ▪ PLATFORMA: PSX

THEME PARK WORLD

Sequel popularnego symulatora wesołego miasteczka ma pojawić się już jesienią. Tym razem autorzy gry postanowili podwyższyć trochę wymagania wobec gracza - zamiast zarządzać jednym wirtualnym wesołym miasteczkiem, będzie musiał zbudować gigantyczną sieć składającą się z parków rozrywki. Gra jest pisana jednocześnie na PC i PlayStation - autorzy specjalnie dla potrzeb PSX'a zmodyfikowali engine gry, dając graczom możliwość dokładnego sterowania za pomocą joypada. Najciekawiej jednak zapowiada się możliwość przetestowania parku na sobie - wchodzimy sobie incognito do miasteczka, kupujemy bilety i korzystamy ze wszystkich dobrodziejstw tej rozrywki. Gra przełącza się wtedy w tryb widoku z oczu bohatera. Można też będzie robić zdjęcia (!) i zapisywać je na karcie pamięci.

bernie stolar for president...bernie stolar for president...bernie stolar for president...



Koniec lipca był bardzo szczęśliwym momentem dla wielu amerykańskich graczy, ponieważ właśnie w tym czasie sieć Hollywood Video rozpoczęła proces wypożyczania DC. Na wschodnim wybrzeżu pierwszych chętnych witali: jak zwykle urocza Melissa Joan Hart oraz LL Cool J. Na imprezie nie mogło zabraknąć Bernie Stolar'a, szefa Sega of America, który pojawił się w towarzystwie Peter'a Moore - szefa marketingu.

bernie stolar for president...bernie stolar for president...bernie stolar for president...

▪ DEVELOPER: SUCKER PUNCH ▪ PLATFORMA: N64

SPROCKET

Mało kto o nim wcześniej słyszał. A zapowiada się naprawdę świetnie. Oto **SPROCKET** - nowy platformer na Nintendo 64. Celem autorów gry było stworzenie wirtualnego świata w którym gracz będzie mógł robić praktycznie to, co mu się podoba. Szczególną uwagę zwraca model fizyczny (tak!) świata. Otóż każdy obiekt ma swoją masę i wyraźnie widać to na ekranie telewizora. Szczególnie wyraźnie podkreślono to w etapie, gdzie naszym zadaniem jest przewiezienie swoich szacownych czterech liter kolejką górską. Ten level to prawdziwy czad!!!!!

NEWSFLASH!

■ Computer Trade Weekly - europejskie pismo poważnie traktujące o branży, odnotowało fakt pojawienia się nowego zespołu developerskiego w szeregach Microsoftu. Team nazywa się Qube, a pisać ma na PieCa oraz PSX2.

■ Po długich i zażartych rokowaniach Activision i Codemasters podpisały umowę. Chodzi o dystrybucję produktów "Mistrzów Kodu" w Stanach. Amerykanie ujrzą w końcu **NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING**, **TOCA 2 TOURING CARS** oraz **PRINCE NASEEM BOXING** i **MUSIC 2000.**

■ Oficjalne informacje mówią, że Titus - znana francuska firma(m.in. **TITUS THE FOX** i **PREHISTORIK** na Amigę), pracuje nad grami na Nintendo Dolphin, Sony PlayStation 2 oraz Sege Dreamcasta. Mamy nadzieję, że nie zawiodą. Tymczasem w dalszym ciągu czekamy na premierę gry **XENA WARRIOR PRINCESS** na PlayStation - ponoć stanie się to lada dzień...

■ Mimo ciągle przesuwanej premiery PocketStation w Stanach, północno-amerykańska wersja **FINAL FANTASY VIII** BĘDZIE współpracować z tym urządzonkiem. Mini-gierki nie będą miały wpływu na rozwój wydarzeń w grze, ale zaistnieje możliwość np. szkolenia Chocobos'ów, co z pewnością umili rozgrywkę. Na razie nie wiemy co z europejskim portem FFVIII - nie pojawił się jeszcze żaden termin. Damn you, Sony.

■ Square oficjalnie potwierdziło zamiar wydania gier **LEGEND OF MANA, DEW PRISM** oraz **CHRONO CROSS** w roku 2000(USA). Te trzy erpegi według zamierzeń autorów mają stać się klasyką wśród gier na konsole. W międzyczasie udało nam się zdobyć informacje na temat najnowszej gry Square - **VAGRANT STORY**. Zapraszam na stronę 30.

■ Po ukazaniu się kilku "ciekawych" zdjęć Nell McAndrew w amerykańskim wydaniu Playboy'a, **TOMB RAIDER** utracił nieco ze swojego "rodzinnie zorientowanego" oblicza. Sprytni prawnicy we współpracy z wydawcą gry - firmą Eidos nie chcąc dopuścić do podobnej sytuacji w Anglii. Pozwali Playboya do sądu i wygrali sprawę! Jako, że magazyn został już wydrukowany, sąd nakazał zasłonięcie naklejką słów: **TOMB RAIDER** oraz **LARA CROFT** na okładce magazynu. Został tylko napis "Nell McAndrew nude". No cóż, nam jakoś Lara z rodzinnym graniem się nie kojarzy....

■ Ostatni pokaz mocy Capcom, czyli survival horror pod tytułem **DINO CRISIS**, sprzedał się w pierwszym tygodniu dystrybucji w ponad 400, 000 egzemplarzy. Konkurencja nie wytrzymała i znakomicie sprzedające się tydzień wcześniej **APE ESCAPE** spadło na drugą pozycję. W Stanach sprzedaż gry rozpoczyna się 16 września.

■ Japońska wyrocznia do spraw gier, magazyn Weekly Famitsu, przyznał grze **OGRE BATTLE 64** wysokie noty, a mianowicie: dziewięć, dziewięć, osiem oraz siedem co razem daje 33 na 40 punktów. O premierze USA/ Euro nic nie słychać...

DEC'EM

ORIGIN'ALNE INFO

NAJŚWIEŻSZE DREAMCASTOWE NEWSY ZEBRANE PRZEZ ORIGINA!

■ Wiemy już jak nazywa się kolejna gra na DC, którą trzeba będzie mieć obowiązkowo. **ZOMBIE REVENGE,** wydana niedawno w wersji arcade zbliża się powoli w konsolowym wydaniu. Gra stanowi zabójczy mix takich tytułów jak **FINAL FIGHT, RESIDENT EVIL** oraz **HOTD** i w uzupełnieniu do wersji z automatu ma posiadać wiele różnych dodatków i trybów. W Japonii już około października i tylko na DC! Równie ciekawie zapowiada się sequel do **RENT A HERO**, tytułu pierwotnie wydanego na Genesis. Był to action/RPG opracowany przez słynny zespół AM2. Posiadacze Saturna mieli natomiast okazję poznać głównego bohatera w **FIGHTER'S MEGAMIX**, gdzie był jedną z ukrytych postaci.

ZOMBIE REVENGE - kolejna konwersja z automatu opartego na Naomi.

■ **SOUL CALIBUR** ukazał się wreszcie w Japonii i... Na samym początku otrzymał ocenę 40/40 od najbardziej wpływowego magazynu o grach video na całym świecie - Weekly Famitsu. Wynik jest o tyle poważny, iż w całej historii japońskiej wyroczni w sprawach gier video jest to dopiero druga, tak wysoka nota. Pierwszą otrzymała **ZELDA 64**, a grą na DC, będącą jak dotąd najbliżej był **SONIC ADVENTURE** z 38 / 40. Wiadomość od razu podziałała i akcje Namco oraz Segi wzrosły natychmiast o 10%. Skomentował to Amir Anvarzadeh - analityk z Towa Securities Research Institute Co. "Sprzedaż konsoli wymaga jednego lub dwóch wielkich tytułów. **SOUL CALIBUR** jest potencjalnie jednym z nich." Nic więc dziwnego, że Namco rozpoczęło promocję, zamierzając sprzedać 300.000 kopii do marca '2000 przy docelowym 500.000 ogółem w samej tylko Japonii.

■ W trakcie imprezy Computech Media CHARGE!, Sega ogłosiła podpisanie umów z Allen'em Iversonem, grającym w Philadelphia 76ers oraz z Randy Moss'em, graczem Minnesota Vikings. Gwiazdy lig zawodowych będą oczywiście miały za zadanie promować nadchodzące tytuły sportowe **NBA 2000** i **NFL 2000**, opracowywane przez Visual Concepts. Całość podsumowała Martha Hill z SOA: "[...] Sega ma zabójczy przepis na sukces - najlepsze tytuły sportowe, jakie ktokolwiek widział oraz najlepsi sportowcy, którzy je promują."

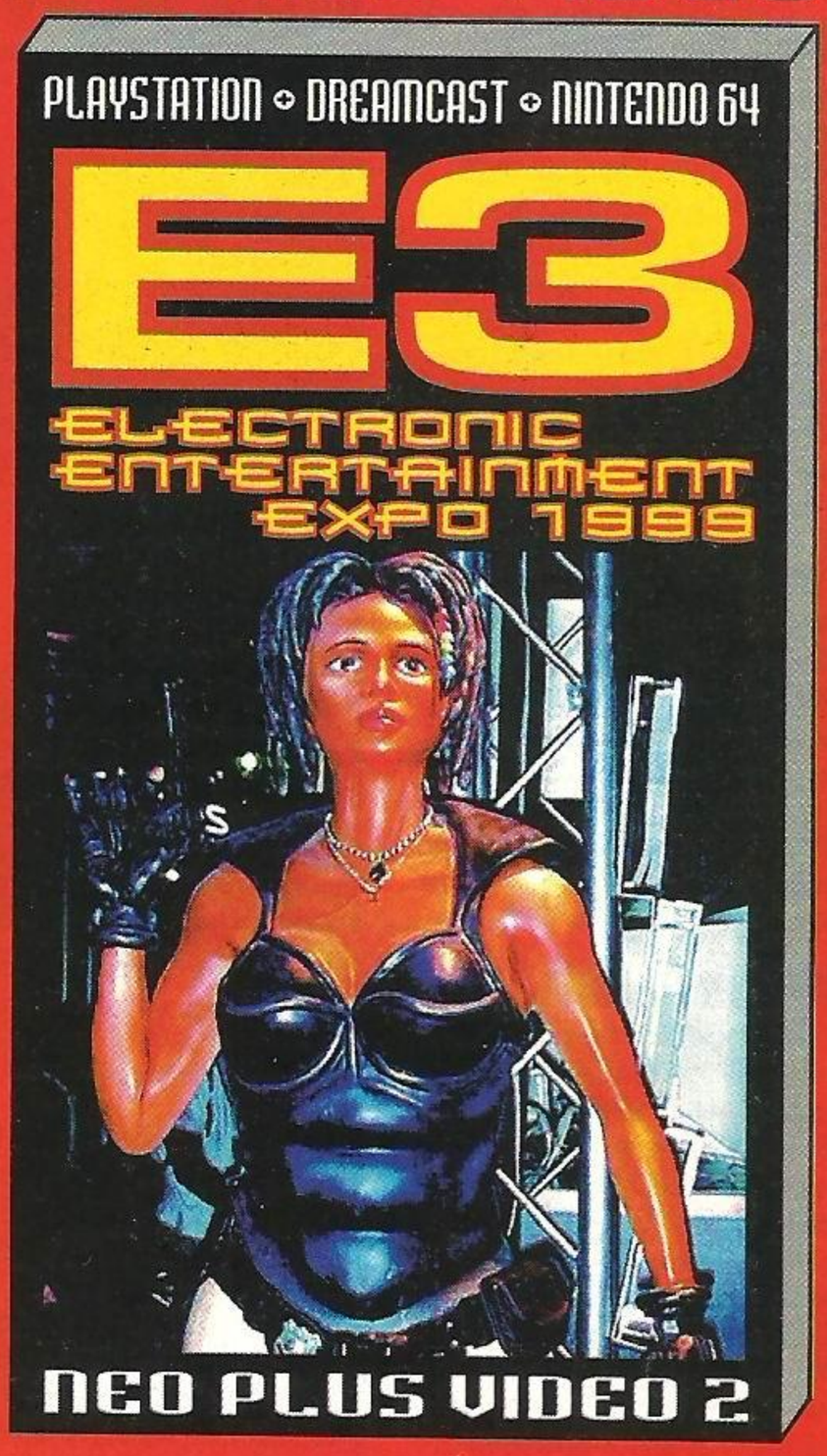
■ Po serii wydanych i zapowiedzianych gier na DC Capcom nie ma chyba zamiaru przestać. Potwierdza to ostatnia zapowiedź kolejnych dwóch pozycji. Po pierwsze **TECH ROMANCER** - gra, która cieszyła się odpowiednim zainteresowaniem w wersji arcade. Mówiąc najkrócej TR jest kolejną grą typu VS, jakkolwiek w zupełnym 3D, gdzie bohaterami są mechy przypominające te z anime Gundam czy Evangelion. Termin wydania oraz ewentualne dodatki nie zostały jeszcze potwierdzone. Drugą grą, która ma się pojawić tuż po wakacjach jest **STAR GLADIATORS 2** - kolejny sequel fightera 3D z użyciem broni białej. Inną z kolei, tym razem niepotwierdzoną wiadomością jest zamiar wydania sequela **POWER STONE**. Na razie wspomniano tylko o możliwości projektowania własnego zawodnika [imię, płeć, wygląd, styl walki] oraz o grze w 4 osoby naraz, co przywitamy z radością. O ile będzie dobre.

■ Kończy się już ostatecznie czas związany z poprawkami japońskich wersji gier, które pojawią się zarówno w Stanach jak i u nas. W przypadku **SONIC ADVENTURE** wiele osób narzekało na problemy z kamerą więc te, zgodnie z zapowiedziami, są eliminowane. Oto co powiedzieli goście z public relation Sega of America: "Sonic Team jest teraz w USA i będzie kontynuował prace nad problemami z kamerą dopóki gra nie będzie na medal." Jako dowód podano listę poprawionych już lokacji. Podobny problem jest także eliminowany w przypadku **BLUE STINGER**, natomiast **VF3:TB** ma otrzymać normalny tryb versus oraz kilka korekt graficznych. Ostatnią, niepotwierdzoną jeszcze ciekawostką jest sprawa **SEGA RALLY 2**. Gra ma ponoć pojawić się w dwóch wersjach. Ta, która ukaże się w trakcie europejskiej premiery nie będzie najprawdopodobniej umożliwiać gry po sieci z tego względu, iż Dreamcast Heat jest dopiero w fazie budowy. To także stanowi powód dla którego **SR2** jak i **BALDUR'S GATE** najprawdopodobniej nie ukażą się w '99 r. w USA.

■ **NBA SHOWTIME** zapowiada się na kolejną, fantastyczną pozycję sportową dla DC. Gra miała niedawno swoją premierę arcade, a teraz Midway potwierdził, iż konwersja jest już w drodze. Wszyscy fani basketu będą mieli więc możliwość wyboru pomiędzy arkadową odmianą czy też bardziej symulacyjną **NBA 2000** od Visual Concepts.

NBA SHOWTIME - nareszcie sequel fenomenalnego NBA HANGTIME!

NEO PLUS VIDEO 2



Na kasecie możecie zobaczyć pierwszą publiczną prezentację możliwości PlayStation 2 w postaci dema "Gran Turismo" i kilkadziesiąt nowych gier na PlayStation, pozycje towarzyszące premierze Dreamcasta, a także najnowsze gry Rare i Nintendo na Nintendo 64. NEO PLUS VIDEO 2 - E3 1999 to trzy godziny niczym nie skrępowanego grania!

KUPON ZAMÓWIENIA NA STRONIE 77

PLOTKI

GRANDIA 2 DeCe

Sprawa związana z **GRANDIĄ 2** rozpoczęła się już jakiś czas temu i właściwie głównym tematem była wypowiedź Vic'a Ireland'a - szefa Working Designs - firmy, która posiada wyłączność na wydawanie gier Game Arts w Stanach. Ireland stwierdził już jakiś czas temu, że nie zamierza wydawać na DC z powodów osobistych (swego czasu temu między Segą a WD nastąpiła różnica zdań...). Niemniej jednak ostatnio pojawiły się wiadomości jakoby SOA wyłożyła sporą sumę i sama wyda **GRANDIĘ 2**. Dodatkowo Mr. Stolar w ostatnim wywiadzie podkreślił wagę gier z gatunku RPG. Niemniej jednak informacja na razie nie została oficjalnie potwierdzona. Pierwsza **GRANDIA** zadebiutowała w Japonii na Saturna w 1997 r. i podobno już wkrótce ma się ukazać na PSX.

MP3 na DeCe?

Podobno Sega i Marigul pracują nad nowym VMS'em dla DC, który będzie miał o wiele większą pojemność niż obecna wersja. Nowy model ma mieć podobno wejście na słuchawki i 6 przycisków. Ponadto jeden z insiderów wskazał na możliwość przechowywania plików mp3. Cudo ma ukazać się jeszcze w tym roku. Kolejną ciekawostką, opracowywaną przez w/w jest aplikacja dla DC, która pozwoli wyłapać z programów TV o DC dane dla konsoli. Możliwe, że właśnie w ten sposób będą przesyłane np. mini gry dla VMS'a. Jeszcze jednym bajerem ma być kamera oraz tzw. TV Phone, czyli zestaw służący do przeprowadzania video konferencji opracowywany przez Sega i CSK.

AirMajkel i PSX

Electronic Arts ponoć próbuje podpisać kontrakt z Michaelem Jordanem. Chodzi oczywiście o wyprodukowanie całkiem nowej gry i to niekoniecznie koszykówki. W grę wchodzą wszystkie możliwe platformy sprzętowe.

MP3 STATION

MP3 PLAYER DO PLAYSTATION

Po zapowiadanym przez nas w poprzednim numerze MP3 ENHANCERZE do PSX czas na kolejną maszynkę konstruowaną przez elektronicznych geniuszy z Hong Kongu. MP3 STATION w zamierzeniach ma być bardziej zaawansowany. Przyjrzyjcie się zdjęciom - MP3STATION nie tylko zajmuje port rozszerzenia, ale zabiera także port kabla RGB, oferując w zamian trzy wyjścia chinch z tyłu.
Jest to związane ze sprzętowym, bajeranckim playerem, który siedzi sobie w pamięci urządzenia i wyświetla przeróżne efekty. Potrzebna jest jeszcze tylko płytka z plikami muzycznymi MP3 (przypominamy - na jednej płycie zmieści się ponad 10 płyt CD w świetnej jakości dźwięku!) i jazda... Ostatnie wieści donoszą, że pierwsze urządzenia tego rodzaju zejdą z taśmy produkcyjnej na początku września. Będziemy jeszcze o tym pisać.

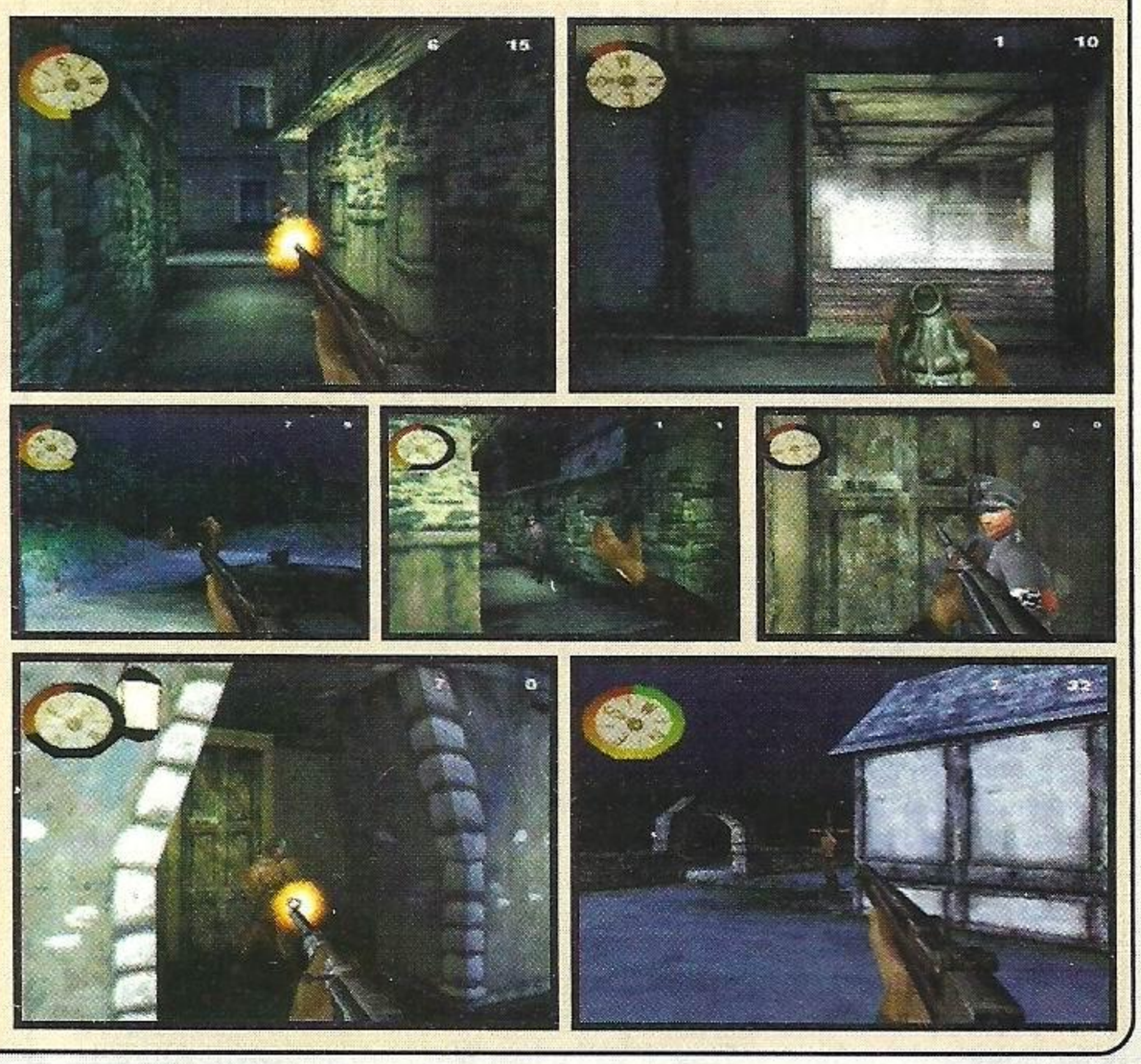
ACCLAIM NATION

Koncern podał swoje najbliższe (to jest do końca roku) plany wydawnicze i oficjalnie potwierdził obecność pięciu projektów na Dreamcasta. Otóż do końca roku na Dece pojawią się: **SHADOWMAN, WWF ATTITUDE, SUPERCROSS, TRICKSTYLE** oraz **NFL QUARTERBACK 2000.** To aż pięć gier, zamiast zapowiadanej jednej! Z PSX'owego frontu: lada dzień pojawią się długo oczekiwany thriller **SHADOWMAN** oraz **SOUTH PARK** -zręcznościówka na podstawie popularnego w USA serialu rysunkowego. Niedługo będzie też **RE-VOLT,** czyli wyścigi malutkich samochodzików i kolejny **SOUTH PARK** - quiz z czarnoskórym kucharzem w roli głównej zatytułowany **CHEF'S LUV SHACK.** No i **TUROK RW** i **SHADOWMAN** na N64... Całkiem tego sporo! Coming soon: **TUROK 3!**

▪ DEVELOPER: DREAMWORKS ▪ PLATFORMA: PSX

MEDAL OF HONOR

Zdobyliśmy więcej informacji na temat nadchodzącego szybkimi krokami na PlayStation shootera fpp **MEDAL OF HONOR**. Przede wszystkim wiadomo, że w roli konsultanta zatrudniono nie byle kogo, z developerami pracował bowiem sam kapitan Dale Dye - facet, który szalał w Wietnamie i napisał książkę ***PLUTON***, na podstawie której nakręcił swój słynny film Oliver Stone.
Mr. Dye przygotowywał też aktorów do filmu ***SZEREGOWIEC RYAN*** w reżyserii Stevena Spielberga, a to już nie byle co. Co dalej - gra ma być nazdwyczaj realistyczna i w pełni oddać charakter walk podczas Drugiej Wojny Światowej. Pojawią się autentyczne wstawki filmowe z tamtego okresu, podobnie jak 16 nagranych przez orkiestrę utworów muzycznych. Kierując Dual Shockiem i ściskając w dłoniach jedną z 15 dostępnych broni będziemy przebijać się przez 30 poziomów pełnych hitlerowców, a gdy to nam się znudzi - będziemy mogli spróbować swoich sił w trybie multiplayer dla 2 osób. Miodzio!



NEWSFLASH!

■ Czy wiecie ile będzie kosztować PSX2? My też nie, ale nasi koledzy po fachu (zza oceanu) przypuszczają, że 249$, czyli tyle samo ile DC na początku. Przy takiej cenie sama konsola nie będzie odczytywać filmów na DVD, być może będzie upgrade sprzętu? Wszystko to przypuszczenia...

■ Konami domaga się wycofania z salonów gier automatu Jaleco, **VJ**. Adwokaci Konami twierdzą, że maszyna za bardzo przypomina **BEATMANIĘ**. Z koeli Jaleco grozi procesem za wykorzystanie przez Konami rzekomo zarejestrowanego tytułu innej gry.

■ Oto kompletna lista wystawców na jesiennym **Tokyo Game Show**. Nic dodać, nic ująć, czytać, czytać!
* Ascii Corp.
* Atlus Co.,Ltd.
* Bandai Co.,Ltd.
* Banpresto Co.,Ltd.
* Capcom
* Electronic Arts Square K.K.
* Enix
* Hudson Soft. Co.,Ltd
* Human Entertainment
* Imagineer Co.,Ltd. [Imadio]
* Jaleco Ltd.
* Koei Co.,Ltd.
* Konami Co.,Ltd.
* Konami Computer Entertainment School Co.,Ltd.
* Micronet Co., Ltd.
* Namco Ltd.
* Nippon Computer Systems Corporation
* Sega Enterprises
* SNK Corporation
* Sony Computer Entertainment Inc.
* Square Co.,Ltd.
* Sunsoft
* Taito Corporation
* Tecmo, Ltd.
* Ubi Soft Entertainment

■ Square zamierza sponsorować extremalnych sportowców pokazywanych w ESPN 2 - amerykańskiej stacji telewizyjnej(też extremelnej). Skoro Kwadratowi dają swe logo na klaty skaterów (może na koszulki...) to może zrobią o nich grę? Co powiecie na... action-RPG o skejterach i ich przygodach? Łeeee..

■ Już niedługo na półkach sklepowych cywilizowanych krajów(czyli nie u nas) pojawią się Game Boy'e Color limitowanej serii w kolorach Tomiego Hilfigera (czyli czerwono-biało-niebieskie). Wszystko to dzięki umowie między Nintendo a TH Cóż, czas kupić kolorowego Game Boya, fajnie będzie wyglądał wystając ze spodni z krokiem w kolanach...

■ Pod Racing Still on Top
Oto lista najlepiej sprzedających się gier w Wielkiej Brytanii. Jak widać Angole lubią Star Wars i wyścigi.
1. Star Wars Episode 1: Racer (LucasArts)
2. F-1 World Grand Prix 2 (Nintendo)
3. Quake II (Activision)
4. Star Wars: Rogue Squadron (LucasArts)
5. Mario Kart 64 (Nintendo)

■ Ciekawostka dla posiadających wujka w Stanach. W sprzedaży są figurki z Parappa the Rapper i Um Jammer Lammy. Cena jest stosunkowo niska - 5$, więc chyba warto...

■ PSX'owa wersja nieźle zapowiadającej się gry action-adventure(z przewagą tego pierwszego) pod tytułem **OMIKRON** nie ukaże się na PlayStation i została oficjalnie skreślona z listy wydawniczej koncernu Eidos.

Saitek

Saitek RX150

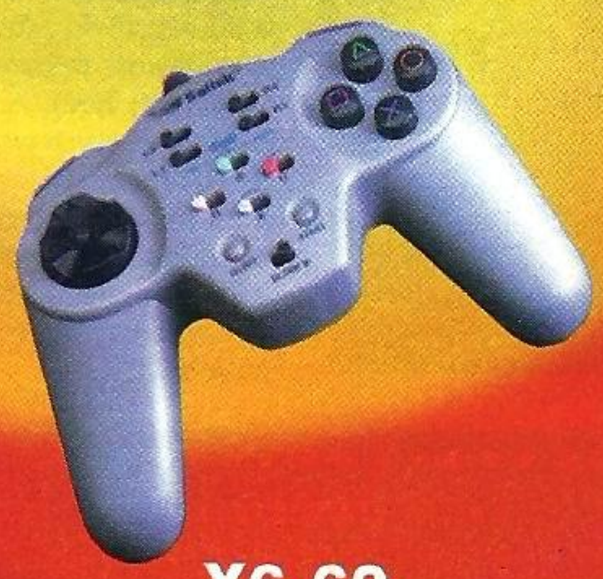
W sprzedaży od początku października

KIEROWNICA RX150 na PlayStation™

Kierownica SAITEK RX150 dla graczy wymagających precyzji i dokładnego działania sprzętu. Ergonomiczny kształt i wygląd kierownicy został zaprojektowany i dopasowany do potrzeb graczy. Zawarta technologia „RUMBLE" umożliwia odczucie dreszczyku emocji i przeżycie realistycznych akcji gry. Idealna i wygodna przy wielogodzinnym graniu.

PX2500
DOUBLE SHOCK PAD

Saitek PX2500 to najnowszy „double shock" analogowy pad na konsolę PlayStation™.
Jest to produkt o szczytowej technologii, doskonałym działaniu i nowatorskim kształcie. Przeznaczony dla graczy wymagających. PX2500 PAD to połączenie najnowszej techniki, ergonomii i precyzji.



X6-62

Bije najlepsze kontolery na PSX. Wykonanie znakomicie zaprojektowane z pełną funkcjonalnością, pad kciukowy z mikro przełącznikami, komfortowe ułożenie w dłoni oraz 8 przycisków „fire", 4 jako spusty i każdy z możliwością turbo/auto „fire"

PX3000
TILT&DOUBLE SHOCK PAD

Saitek PX3000 to „double shock" najnowszej generacji z funkcją 'TILT' pad na konsolę PlayStation™. Jest to produkt o najnowszej technologii, doskonałym działaniu i ergonomii. Pozwala odczuć realistyczny świat gry i zanurzyć się totalnie w grę. Szczytem luksusu jest ergonomiczny kształt, efekty 'double shock' i koło przepustnicy w jednym.

LANSER *my wiemy co jest grane!*

Lanser 82-300 Elbląg
ul. Skrzydlata 1a
Sprzedaż detaliczna:
Tel. 0-55 233-59-44
Sprzedaż hurtowa:
Tel. 0-55 233-61-36
Fax/sekretarka 24 godziny:
0-55 233-93-65

Dostępny w najlepszych sklepach i hipermarketch na terenie całego kraju oraz w sprzedaży wysyłkowej firmy Lanser

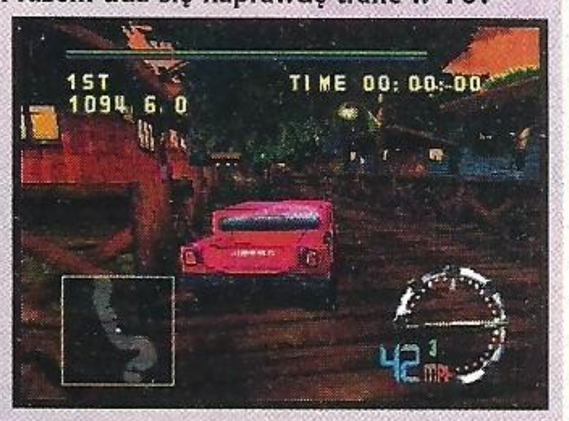
Przysyłając kupon wraz z trzema znaczkami po 1 zł otrzymasz bezpłatny kolorowy katalog.

4 x Accolade

Niespodzianka! Ta zasłużona na polu wyścigowym firma przygotowuje aż cztery nowe tytuły opatrzone przedrostkiem **TEST DRIVE** w tytule.

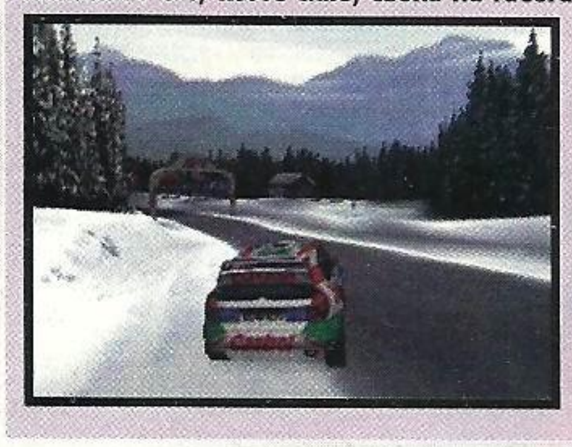
TEST DRIVE 6 będzie już trzecią edycją tej gry, która pojawi się na PSX. Będzie też osobna wersja na Dreamcasta. Nowe trasy, wozy, muzyka i oprawa.

TEST DRIVE OFF-ROAD 3 to oczywiście kontynuacja serii wyścigów terenowych na PlayStation. Może tym razem uda się naprawdę trafić w 10?

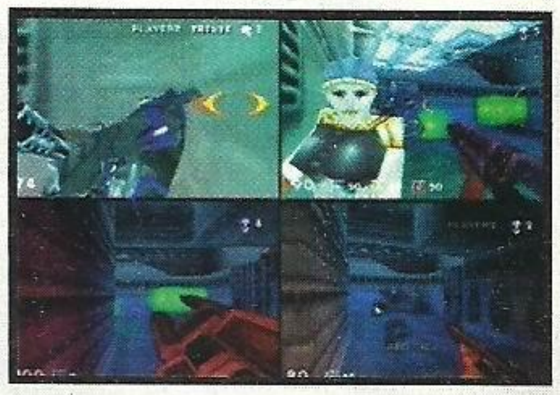


TEST DRIVE CYCLES to wyścigi motocykli na PlayStation. Będą zarówno maszyny terenowe, jak i ścigacze i choppery. Ma być szybko i efektownie.

TEST DRIVE RALLY to z kolei próba przeniesienia realiów serii na Nintendo 64, które dalej czeka na racera pełną gębą. Będzie też wersja PSX!



TUROK RAGE WARS



Wpadły nam w ręce nowe wiadomości na temat **TUROK:RAGE WARS** na N64. Jakkolwiek projekt jest daleki od ukończenia, można powiedzieć kilka słów na jego temat. Sama gra przypominać ma **QUAKE 3: ARENA**, czyli będzie zorientowana głównie na tryb multiplayer. W trybie single player będziemy po prostu walczyć z tak zwanymi botami, czyli przeciwnikami sterowanymi przez konsolę, wyposażonymi w algorytmy SI (sztucznej inteligencji). Na razie wiadomo też o:

- Czterech rodzajach rozgrywki multiplayer: Bloodlust, team Bloodlust, Frag Tag oraz Capture the Flag.
- Scenario Mode - czyli określone zadania do spełnienia + odkrywanie nowych postaci (w sumie 14 ukrytych)
- Cooperative mode - Scenario mode z kumplem kontra reszta świata.
- Time trial mode - wiadomo co
- Frag Fest Mode - coś jak Scenario Mode - dostajesz zadanie i musisz je wykonać. Np. zabij 50 wrogów korzystając tylko z shotguna
- 19 rang do osiągnięcia
- 25 odmiennych ubrań.
- 50 medali do zdobycia
- Mozliwośc wyboru jednego spośród 17 postaci: Turok, Adon, Raptor, Mites...
- Boty o których wspominałem. Trzy stopnie trudności.
- 16 rodzajów dostępnej broni, przy czym nosić będzie można max 5
- 36 map multiplayer
- Masa power-up'ów i tym podobnych dodatków!

■ Developer: Midway ■ Platforma: N64, DC

RUSH 2049

Niedługo pojawi się konwertowana właśnie z automatów trzecia część arcade'owego racera Midway. Seria zaistnieje po raz trzeci na N64 i po raz pierwszy na DeCE.

■ Developer: Infogrames ■ Platforma: PSX

THE SMURFS

Hej dzieci jeśli chcecie zobaczyć Smerfów las... przed konsolę dziś zapraszam was! Niedługo na PlayStation pojawi się pierwsza gra z małymi, niebieskimi pokrakami! Tak naprawdę gra ma być przenaczona dla najmłodszych; na początku gracz pod postacią jedne-go ze swych niebieskich ulubieńców będzie zabawiał Smerfiątko, później zaś ratował wioskę przed zakusami wstrętnego Gargamela. A czy będzie można coś tenteges ze Smerfetką?

NEWSFLASH!

■ Niedawno w sieci wywiązała się dosyć ciekawa dyskusja na temat **STAR WARS: EPISODE 1RACER**. Otóż "rozmawiano" na temat ewentualnej konwersji **E1:RACERA** na PSX. Ludzie z LucasArts mówią, że nie chcą wydawać gry na piesiksa, ponieważ konwersja zajęłaby za dużo czasu i produkt straciłby na wartości. Z kolei układ na wyłączność dla Nintendo upływa jesienią tego roku, a znana amerykańska sieć sprzedaży gier, EB World, ma **E1:RACERA** wpisanego na listę gier, które mają być wydane 2 września na Playstation. ***Z ostatniej chwili: EPISODE 1 RACER nie będzie na PlayStation - to oficjalne!***

■ EA zaniechała wydania ciekawego mordobicia **FATAL FURY: WILD AMBITION** (PSX) w Stanach. Ciekawe o co poszło, wszak EA zarzeka się, że ma dobre kontakty z SNK - twórcami gry. Na szczęście SNK wzięło sprawę w swoje ręce i postanowiło wydać grę we wrześniu.

■ Nintendo sprzedało 262 tysiące cartów **POKÉMON PINBALL** w 20 dni, co jest rekordem jeśli chodzi o rynek gier na Gameboya i przebija takie hity jak **POKÉMON RED** lub **POKÉMON BLUE**. Następna gra, **POKÉMON SNAP** (tyle, że na Nintendo 64), w momencie gdy czytacie te słowa zapełnia już półki sklepowe. Ciekawe, kiedy Pokemania dotrze do nas?

■ **UEFA STRIKER** - taki tytuł nosi najnowsza piłka nożna firmowana przez Rage Software - twórców **INCOMING** i ostatnio wymiatającego **EXPENDABLE** (oba DC). Ponoć w ręce graczy zostanie oddanych ponad 30 różnych zagrań, włączając w to główkowanie na szczupaka, strzały z woleja oraz z przewrotki. Ponadto engine ma liczyć położenie piłki co do centymetra, a animacji najnormalniejszego uderzenia piłki ma być naprawdę sporo. Platformy to oczywiście DeCe, Piesiks oraz PieCyk. Termin premiery ma zbiec się z launch'em Dreamcasta w Europie.

■ Podobno nie ma nic bardziej relaksującego dla zestresowanego biznesmena niż partyjka golfa ze znajomym lekarzem. EA zamierza uderzyć półki sklepowe właśnie golfem pod tytułem **TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 2000**. Ciekawe czy zastąpi on murawę...

■ Ponoć Nintendo nie jest odpowiednio przygotowane na nadchodzące millennium. Tak przynajmniej stwierdzili pracownicy firmy HSBC Securities Japan, którzy sprawdzali kompatybilność z rokiem 2000 w ponad 300 japońskich firmach. Nie martwcie się - nie chodzi o konsolę, ale o systemy komputerowe wewnątrz firmy...

■ **MICRO MACHINES** doczeka się kolejnej części!! Może jeszcze nie, ale już wkrótce, jeśli wierzyć panom z Codemasters. **MM4** ma zasadniczo różnić się od poprzednich części, ponoć developerzy wykorzystują engine z **TOCA 2** i **COLIN MCRAE RALLY**, dodając przy tym elementy znane z pierwszej odsłony MM. Premiera pod koniec roku, a czekać chyba warto.

■ W ostatnim wywiadzie dla prasy Yuji Naka oficjalnie zdementował plotki jakoby Sonic Team podzielił się na kilka mniejszych grup. Szef wskazał również, iż nie pracuje on ani nad sequelem **NIGHTS** ani nad kolejną częścią **BURNING RANGERS**, ponieważ w drodze jest zupełnie inny projekt.

Nintendo®

NINTENDO 64

STAR WARS
— EPISODE I —
RACER

LIMITED EDITION SET

N64 + CONTROLLER + GAME PAK

Dystrybutor:
LUKAS TOYS
53-031 Wroclaw

STADLBAUER

Nintendo®

KOLOR ZMIENI TWOJE ŻYCIE!

GAME BOY COLOR Z KOLOROWYM WYŚWIETLACZEM
TERAZ DOTĘPNY W SZEŚCIU RÓŻNYCH KOLORACH.

GAME BOY™ COLOR

Dystrybutor:
LUKAS TOYS
53-031 Wroclaw

STADLBAUER

W uzupełnieniu naszego artykułu sprzed miesiąca specjalnie dla czytelników Neo Plus trzy bonusy: po pierwsze plakat, po drugie zdjęcie automatu TEKKEN TAG TOURNAMENT a po trzecie sekwencja tag-team combo w wykonaniu niecodziennego zespołu Yoshimitsu & Jin!

Big thanx to Val B.

キリング・ホーク

運命の稲妻

■ DEVELOPER: CURLY MONSTERS ■ PLATFORMA: PSX

JET: X

Kilka miesięcy temu wspaniałą kiedyś firmę Psygnosis opuściła grupa pracowników, zakładając nową firmę pod nazwą Curly Mon-ters. Pierwszą grą "nowych" w interesie będzie **JET: X** - wyścigi najszybszych maszyn odrzutowych świata. Bardzo możliwe, że gra zostanie wzbogacona o elementy strzelaniny. Warto jeszcze dodać, że panowie ci dawno temu czynnie przyczynili się do powstania gry **WIPEOUT**, a tym samym mają sporo doświadczenia związanego z kodowaniem dobrych engine'ów graficznych - stąd też możemy bez trudu uwierzyć w rzucane przez nich zapewnienia, w których twierdzą, iż jeszcze raz uda im się oddać prędkość maszyn. Pierwszy pokaz na ECTS.

Japonia w dalszym ciągu ma jazdę na gry muzyczne. Po olbrzymich sukcesach **BEATMANII** i **DANCE DANCE REVOLUTION** na **PSX'a** Konami ma kolejną propozycję dla spragnionych dźwięków graczy. Gra **GUITAR FREAKS** sprzedawane jest z... gitarą! Wprawdzie zamiast strun znajdują się na niej jedynie przyciski (trzy na gryfie i jeden do "szarpania"), ale i tak nie brakuje chętnych. Wow - kiedy w Europie???

■ DEVELOPER: THQ ■ PLATFORMA: PSX

MTV SNOWBOARDING

Firma THQ podpisała niedawno z MTV umowę, na mocy której będzie ona mogła wykorzystywać nazwę znanej stacji muzycznej i materiały tam pokazywane. Pierwszą grą nowych partnerów jest symulator snowboardu, zatytułowany mało oryginalnie **MTV SNOWBOARDING**. Gra rozpocznie cykl MTV SPORTS, po którym THQ spodziewa się samych sukcesów. Z ciekawych rzeczy będzie można zaprojektować swojego boardera, a także specyficzne dla niego triki. W grze znajdzie się pięć gór, a na każdej z nich do zaliczenia będzie pięć standardowych konkurencji. Nareszcie dostaniemy też edytor tras, pozwalający na układanie swoich ramp i skoków. Jeśli nic innego, to właśnie to może być powodem naszego zainteresowania. Gra pojawi się w listopadzie.

NEWSFLASH!

■ Szykuje się rozłam w Midway. Od jakiegoś czasu chodzą słuchy o rychłym odejściu trzech designerów współodpowiedzialnych za serię **MORTAL KOMBAT**. Odejść z koncernu i założyć własne studo chcą John Tobias (główny projektant postaci, producent **MK MYTHOLOGIES**), Dave Miknic i Josh Tsui (graficy i animatorzy). Chłopaki ponoć chcą ukończyć jeszcze **MK: SPECIAL FORCES** i pakują manatki.

■ Przed chwilą dowiedzieliśmy się, że **MIGHT & MAGIC 3** - znana strategia rycersko-magiczno-RPG'owa z PeCeta zostanie skonwertowana na Dreamcasta przez Ubi Soft. Firma otrzyma też prawa do dystrybucji gry na całym świecie. Gra ma pojawić się na początku roku 2000 i wykorzystywać możliwości internetowe konsoli.

■ GT Interactive potwierdziło, że trwają zaawansowane prace nad drugą częścią całkowicie trójwymiarowych przygód **DUKE'a** na PlayStation. **DUKE NUKEM: TIME TO KILL 2 - PLANET OF THE BABES** opracowywane jest przez developerów z N-Space, czyli chłopców, którzy stworzyli część pierwszą.

■ **WORMS ARMAGEDDON** - jest opracowywane na Dreamcasta, PlayStation, Nintendo 64 i GameBoy'a. Czyli na wszystko

■ Enix nie skończył jeszcze prac nad **DRAGON QUEST 7**, a już zapowiedział, że trwają zaawansowane prace nad kolejną grą RPG. W **VALKYRIE PROFILE** gracz wcieli się w rolę bogini wojny, która zamierza wzniecić powstanie w zaświatach. W tym celu szuka absorbuje ludzkie dusze, aby szkolić je na swoich wojowników. Trójwymiarowe tła i postacie ze sprite'ów, ale za to z pełną syntezą mowy. Brzmi super, prawda?

■ Lada dzień pojawi się konwersja z automatów na PSX ostatniego dwuwymiarowego mordobicia Capcom - **JOJO'S BIZARRE ADVENTURES**. Idąc w ślady Namco Capcom obiecuje tony dodatkowych trybów gry. Oprócz standardowego fightera dostaniemy scrollowany shooter, strzelaninę na celowniczek, karciankę i tak dalej. Inicjatywa godna pochwały, czy Sega słyszy?

■ **TOSHINDEN** powraca! Najnowsza część nieśmiertelnej i coraz bardziej nieudanej sagi - **TOSHINDEN SUBARU** - pojawiła się w Japonii pod koniec sierpnia. Największą zmianą jest przejście na system walki 3 vs 3 - tak jak w **KING OF FIGHTERS**. Nowe postacie, areny z elementami, które można rozbić i tony dodatków mają skłonić naszych braci do kupna tej gry.

■ **TIME LOOP** to tytuł nowej gry logicznej, którą lada dzień wyda Infogrames. Oto screenshot:

■ Konami rozszalało się na dobre. Po procesie z Jaleco firma grozi procesem Namco - chodzi o nową grę Namco bazującą na pomyśle zastosowanym w **GUITAR FREAKS**.

kolor bije kolor

Więcej mocy...
Więcej kolorów....
Więcej grania.....
Młodność bez granic....

Super hity na:

Neo Geo Pocket Color

Tytuły dostępne w dniu premiery:
Neo Geo Cup 98+,Neo Turf Master, Matel Slug, The King of Fighters R2, Fatal Fury, Samurai Shadow 2 Bobble Mini, Pocket Teanis, Pac Man, Crush Roller, Bio Motor Unitron, Neo Cherry
Master, Neo Dragon's Wild, Neo Mystery Wilds.

Już wkrótce
Sonic Adventure, Cool Boarders, SNK vs Capcom i kolejnych 40 Mega hitów.

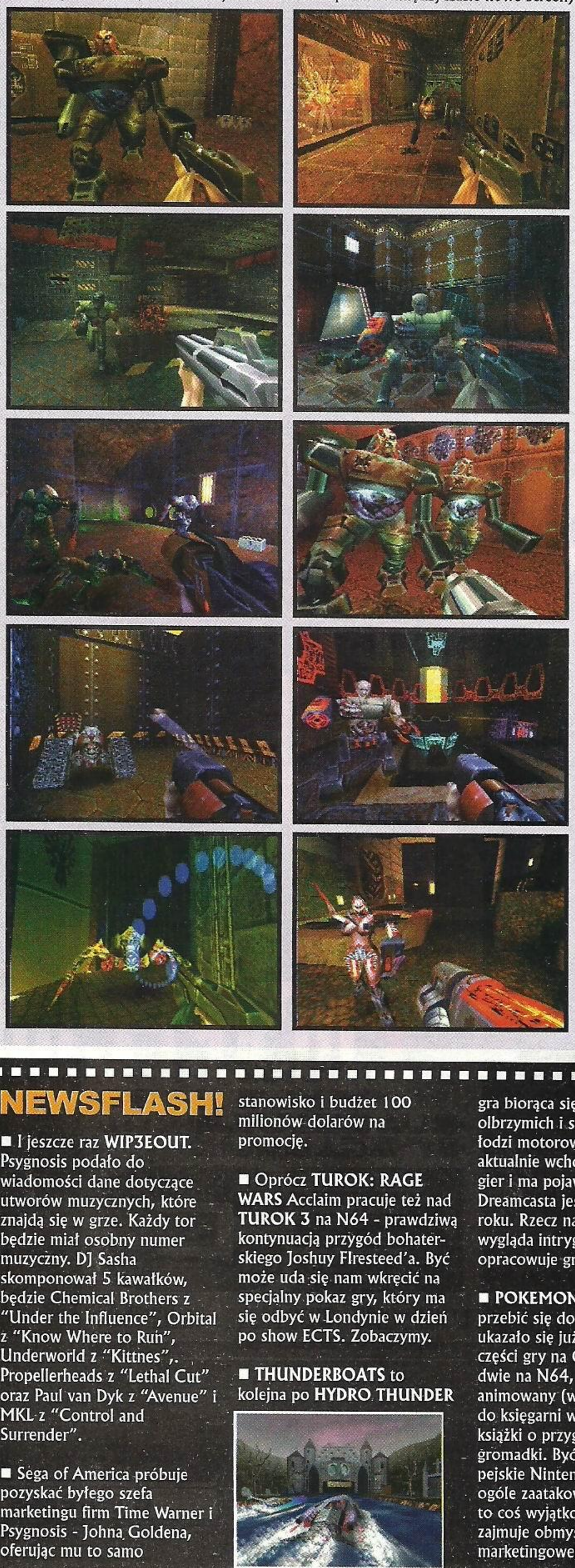
W celu uzyskania większej ilości informacji dzwoń po katalog.

LANSER *my wiemy co jest grane!*

Lanser 82-300 Elbląg
ul. Skrzydlata 1a
Sprzedaż detaliczna:
Tel. 0-55 233-59-44
Sprzedaż hurtowa:
Tel. 0-55 233-61-36
Fax/sekretarka 24 godziny:
0-55 233-93-65

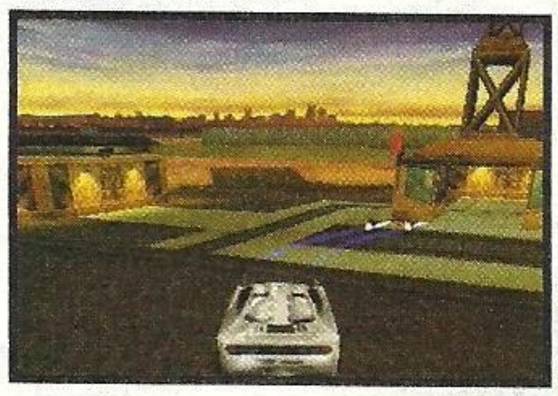
QUAKE II

Premiera wersji PSX została JESZCZE RAZ przesunięta, ale tylko o miesiąc i gra powinna być dostępna lada dzień. Graliśmy w wersję beta i śmiało możemy stwierdzić, że konwersja nie została skopana. W międzyczasie nowe screeny.

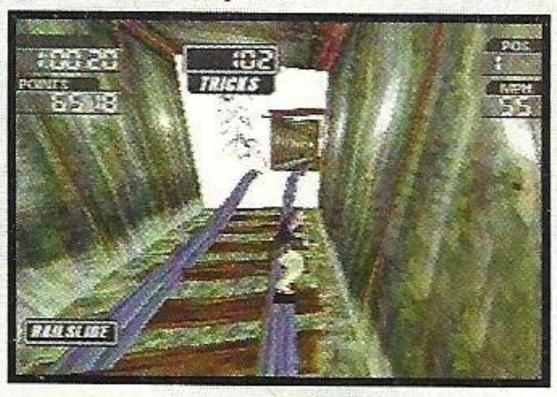


989 STUDIOS KONTRATAKUJE

Firma, która naszym zdaniem poza **SYPHON FILTER** nie wydała chyba niczego godnego uwagi (no, może jeszcze **COOL BOARDERS 3**) powraca z dwoma sequelami. Na początku **TWISTED METAL 4**, który - miejmy nadzieję - będzie lepszy niż tragiczna tegoroczna edycja tej gry. Autorzy obiecują większe areny, nowe bronie i pojazdy, lepszą grafikę i poprawioną fizykę. Bla, bla, bla... Powróci też maskotka serii, samochód-chłodnia Sweet Tooth.



Drugą grą, którą zapowiedzieli panowie z 989 Studios będzie **COOL BOARDERS 4.** Naturalnie będą wszystkie aktualne kolekcje desek i ciuchów, ale także i nowy tryb - Trickmaster mode, który będzie swego rodzaju tutorialem uczącym jak czesać triki. Będzie też pięć gór, poprawiona walka na trasie. Gra ukaże się w listopadzie.



989 pracuje też nad następującymi pozycjami: **JET MOTO 3, OKUDEN, WARHAWK 2** i **SYPHON FILTER 2.**

NIGHTMARE CREATURES 2

Kalisto pracuje nad drugą częścią świetnego **NIGHTMARE CREATURES**, które wyda Activision. Gra powstaje zarówno na PlayStation jak i na Nintendo 64, a nieoficjalnie mówi się też coś o wersji na Dreamcasta. Do rzeczy. Akcja sequela umiejscowiona została w 100 lat po wydarzeniach z pierwszej części. Adam Crowley powraca zza grobu i znów próbuje zarzucić świat potworami. Do dyspozycji gracza zostaną oddane trzy postacie - młody ksiądz egzorcysta, agentka wywiadu oraz Bogdan Kacmajor (nieee... przywódca jakiejść sekty). Będziemy walczyć w Paryżu, Londynie, Nowym Jorku i w Pradze na 18 poziomach pełnych morderczych monstrów. Rozbudowany system walki ma pozwolić na lepszą kontrolę, będą też nowe bronie. W grze znajdą się też generowane w locie przerywniki.

NEWSFLASH!

■ I jeszcze raz **WIP3EOUT.** Psygnosis podało do wiadomości dane dotyczące utworów muzycznych, które znajdą się w grze. Każdy tor będzie miał osobny numer muzyczny. DJ Sasha skomponował 5 kawałków, będzie Chemical Brothers z "Under the Influence", Orbital z "Know Where to Run", Underworld z "Kittnes",. Propellerheads z "Lethal Cut" oraz Paul van Dyk z "Avenue" i MKL z "Control and Surrender".

■ Sega of America próbuje pozyskać byłego szefa marketingu firm Time Warner i Psygnosis - Johna Goldena, oferując mu to samo stanowisko i budżet 100 milionów dolarów na promocję.

■ Oprócz **TUROK: RAGE WARS** Acclaim pracuje też nad **TUROK 3** na N64 - prawdziwą kontynuacją przygód bohaterskiego Joshuy Flresteed'a. Być może uda się nam wkręcić na specjalny pokaz gry, który ma się odbyć w Londynie w dzień po show ECTS. Zobaczymy.

■ **THUNDERBOATS** to kolejna po **HYDRO THUNDER** gra biorąca się za temat olbrzymich i superszybkich łodzi motorowych. Gra aktualnie wchodzi do salonów gier i ma pojawić się na Dreamcasta jeszcze w tym roku. Rzecz na screenach wygląda intrygująco. Grę opracowuje grupa Perception.

■ **POKEMON'** coś nie może przebić się do Europy - w USA ukazało się już chyba z pięć części gry na GameBoya i ze dwie na N64, w TV leci serial animowany (widzieliśmy!), a do księgarni właśnie trafiły książki o przygodach wesołej gromadki. Być może europejskie Nintendo nie planuje w ogóle zaatakować? A jeśli tak, to coś wyjątkowo długo im zajmuje obmyślanie strategii marketingowej...

■ JET FORCE GEMINI- zapowiadająca się szalenie interesująco strzelanina Rare nie ukaże się w terminie. Gra nie jest jeszcze ukończona i będze dostępna dopiero w połowie października. Co jest, ludzie? Nintendo bez gier Rare zdechnie!

■ Squaresoft podzielił się na cztery oddziały - informują japońskie media. Square Visual Works będzie opracowywać grafikę, Square Sounds zajmie się oprawą dźwiękową, Square Next przygotuje narzędzia programistyczne. Ostatnia grupa - Squartz - ma za zadanie sprawdzić jakość produktów. Do tego oczywiście dochodzą poszczególne teamy developerskie i oto mamy obraz nowego starego Square...

■ Capcom zjednoczył się z Nintendo w kwestii Zeldy - połączone siły zdolnych zespołów planują wypluć trzy nowe części **LEGEND OF ZELDA** na kolorowego GameBoya. Niecodzienny team, prawda?

■ W ostatniej chwili udało nam się zdobyć screen z **SONIC ADVENTURE** na Neo Geo Pocket Color. A zatem to prawda!

CZĘSTOCHOWA

ŚWIAT GIER TV

SONY PLAYSTATION
(Ponad 250 tytułów)

NINTENDO 64
(wszystkie tytuły)

GAMEBOY

SEGA SATURN

NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE

Przyjmujemy gry w rozliczeniu!
Możliwość zamiany konsoli!

-SYSTEM SC-
al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa
tel (060) 143-82-91 ; (060) 140-41-82

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION
PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 45 ZŁ

NINTENDO 64
PONAD 50 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁ

DREAMCAST
WSZYSTKIE TYTUŁY

GAME BOY
COLOR, POCKET, GRY

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - SOBOTA 11 - 18

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.
ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

(0-22) 728 58 75, 0-603 564 830

ZADZWOŃ JUŻ TERAZ!

DOSTĘPNE TYLKO W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ!

tylko
249 zł
Zawiera koszt przesyłki

CRAZY DANCE
REVOLUTION

Rewelacyjna mata do tańczenia
Światowy przebój
120 x 120 cm
Idealna na domowe imprezy
Działa jak normalny kontroler
W zestawie gra zawierająca same hity dyskotekowe

NEO GEO POCKET COLOR

GameBoy i jego następca Gameboy Pocket Color to najpopularniejsze konsole na świecie w historii gier video. Rynek przenośnych konsolek bez dwóch zdań opanowany jest przez Nintendo, a kolejne próby rywalizacji podejmowane przez Segę (GameGear), Atari (Lynx) czy choćby firmę Tiger (Game.Com) nie przyniosły oczekiwanych rezultatów. Nie zrażona tym firma SNK wkracza na rynek ze swoim Neo Geo Pocket Pro.

txt: Gulash

Jest to dla nas o tyle interesujące, że konsola ta będzie również dostępna w Polsce - dzięki firmie Lanser, która została oficjalnym dystrybutorem tego urządzenia. Neo Geo Pocket Color początkowo pojawiło się w Japonii w marcu 1999 roku. Najwyraźniej zadowolona ze sprzedaży urządzenia korporacja SNK zdecydowała się po wakacjach zaatakować Europę i USA. Konsola będzie kosztować w Polsce tyle co GameBoy - ok. 349 zł, zaś carty z grami będą wahać się w granicach 130-150 zł. Dystrybutor zapowiada zakrojoną na szeroką skalę akcję promocyjną - urządzenie ma pojawić się na półkach sklepów pod koniec września.

Konsola

Konsola jest dostępna w sześciu kolorach, będących odcieniami niebieskiego (na sąsiedniej stronie możecie je zobaczyć). Urządzenie rozmiarami przypomina GameBoy'a Pocket - jest nieznacznie tylko grubsze w górnej części. Jednak w przeciwieństwie do konsoli Nintendo dziecko SNK trzymamy w rękach poziomo. Z prawej strony znajdują się dwa przyciski akcji - A i B oraz dodatkowy przycisk Option będący odpowiednikiem Select w GameBoy'u. Z lewej umieszczono przycisk Power służący do włączania i wyłaczania urządzenia oraz kontroler kierunkowy. Kontroler został zaprojektowany w oparciu o mikroprzełączniki - przyciskając go i kierując w dowolnym kierunku słyszymy ciche "tik" i praktycznie czujemy pod palcem kierunek wychyłu. Jest to znakomite rozwiązanie, które sprawdza się w stu procentach podczas grania. Pod d-padem znajduje się głośnik. Na dole konsolki znajdziemy regulację głośności i wejścia na ewentualne słuchawki oraz na zewnętrzny zasilacz o mocy 3V. Z boków nic się nie dzieje i dopiero na górze jest miejsce na cart (bardzo zbliżony rozmiarami do tego z GameBoya, choć nieznacznie mniejszy) oraz port Extension służaący do łączenia ze sobą dwóch konsol do gry w trybie multiplayer.

Technicznie

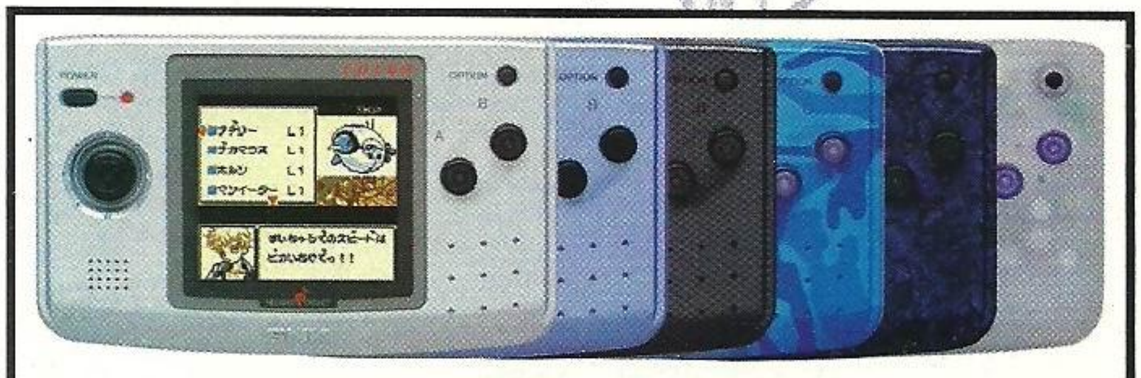
Technicznie rzecz biorąc Neo Geo Pocket Color jest konsolą mocniejszą niż Game Boy Color. Chodzi głównie o 16-bitowy procesor będący sercem maszyny. Dzięki temu możliwa do osiągnięcia jest lepsza animacja oraz efekty, których próżno szukać na innych ręcznych konsolach. Wyświetlacz jest nieznacznie większy niż ten w GameBoy'u, wykonany jest także za pomocą nowszej technologii, dzięki czemu oferuje ostrzejszy i bardziej wyraźny obraz. Dawniej w ręcznych systemach wykorzystywano technologię zwaną "backlighting" - polegało to na tym, że wewnątrz urządzenia znajdowało się źródło światła podświetlające panel od dołu. Zrezygnowano z tego na rzecz technologii, która wykorzystuje znajdujące się w otoczeniu światło do iluminacji kolorów. Jednym słowem im jaśniej - tym lepiej widać wszystko na ekranie. Naturalnie teraz bez małego źródła światła nie można już grać po ciemku, za to na dwóch "paluszkach" konsola będzie działać blisko 40 godzin. Przypomnjmy tylko, że w przeszłości GameGear Segi pracował całe trzy godziny na sześciu "paluszkach". Urządzenie prezentuje się znakomicie - jest to kawałek świetnie zaprojektowanej elektroniki. Najważniejsze są jednak możliwości oraz gry...

Możliwości

Uruchamiając konsolkę bez żadnego carta w środku widzimy kolorowe menu z wesoło przygrywającą muzyczką - mamy tu do dyspozycji kalendarz, możemy sprawdzić czas na świecie, przeczytać swój horoskop bądź też ustawić alarm. Gdy cart znajduje się w slocie, automatycznie uruchamiana jest gra.
Konsola ma także wbudowaną baterię pozwalającą na zapisywanie stanów gier i trzymającą te dane w pamięci. Niektóre gry pozwalają nawet na zapisanie stanu w dowolnej chwili i wyłączenie konsoli.
Kolejną interesującą opcją jest znajdujący się na górze Expansion Port, służący do komunikacji. Wiemy o trzech możliwościach jego zastosowania:
a) kabelek link i gry multiplayer. Łączymy dwie konsole specjalnym przewodem i oddajemy się grze razem z przyjacielem.
b) Wireless Link czyli specjalne rozrzeszenie oferujące podczerwień, pozwalające połączenie do 64 konsol w sieć i granie w specjalnie napisane gry multiplayer. Będzie też program do wymieniania się wiadomościami - coś jakby e-mail na lekcji, bądź flirt towarzyski na imprezie. Zasięg - do 100 jardów czyli ok. 90 metrów.
c) połączenie z Dreamcastem. Na razie zapowiedziano jeden zestaw wykorzystujący tę możliwość - KING OF FIGHTERS 99 (DC) i KING OF FIGHTERS R2 (NGPC). SNK i Sega chcą jednak drążyć ten temat w przyszłych produkcjach.

Gry

Na starcie dostępnych będzie przeszło 10 tytułów (nasze pierwsze wrażenia obok), SNK zapowiada ponad 30 gier do końca roku. Oprócz tych opisanych na stronie obok zobaczymy też produkcje Namco (na pierwszy ogień idzie PAC-MAN), Segi (już zapowiedziano SONIC ADVENTURE), Capcom (słynne SNK vs CAPCOM), Atari Games (jest tego trochę), Uep Systems (COOL BOARDERS), Sony, Taito, Takara, Data East, Mitsui i kilka innych firm, a następnych przybywa.
Z kolei polski dystrybutor obiecuje instrukcję w rodzimym języku dołączoną do każdej gry.
Podsumowując - z tego, co było dane nam zobaczyć szykuje się poważny konkurent dla GameBoy'a. Najważniejsze jednak aby regularnie pojawiały się nowe gry, bo bez nich umrze nawet najsilniejszy system. Będziemy informować was o nowych grach i akcesoriach do NGPC.



SPECYFIKACJA TECHNICZNA

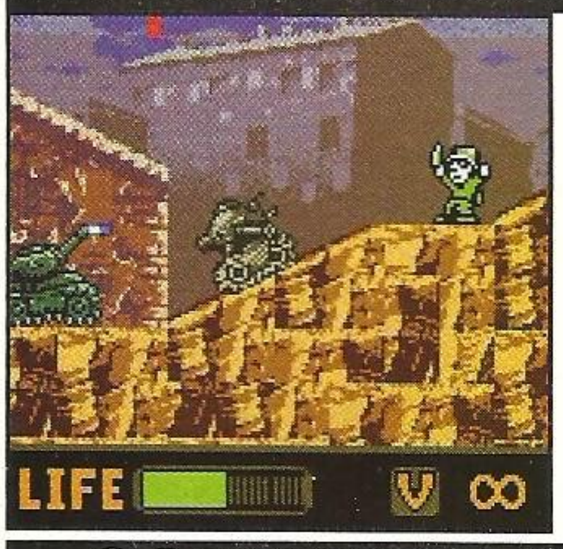
NEO GEO POCKET COLOR

CPU: Toshiba TLCS 900Hz (16 bitów) @ 6.144 MHz
wyświetlacz 2.6 cala
rozdzielczość 160x152
146 kolorów jednocześnie z palety 4096
INNE: możliwość połączenia z drugą konsolą Neo Geo Pocket specjalnym kablem oraz z Dreamcastem
BATERIE: 2 paluszki (40 godzin)

GAMEBOY POCKET COLOR

CPU: zmodyfikowany Z80 (8 bitów) @ 2.10 MHz
wyświetlacz 2.3 cala
rozdzielczość 166x144
56 kolorów jednocześnie z palety 32000
INNE: możliwość połączenia z drugą konsolą GameBoy kablem Link, Transfer Pak do N64 (w przyszłości)
BATERIE: 2 paluszki (20 godzin)

METAL SLUG 1st MISSION



METAL SLUG 1st MISSION to zdecydowanie najlepsza pozycja w biblioteczce nowej konsolki. Gra w oczywisty sposób nawiązuje do dawnych hitów z automatów - kierujemy tutaj samotnym komandosem (który będzie także siedział w czołgu bądź w niewielkim samolocie!) i poruszając się do przodu eliminujemy hordy nieprzyjaciół. 16 misji, mnóstwo rodzajów broni i zróżnicowanie terenu. Oprawa gry jest znakomita, miodność nie ustępuje jej ani na krok.
PIERWSZE WRAŻENIA: SUPER!

KING OF FIGHTERS R2

Konwersja najbardziej popularnej serii fighterów SNK. W grze znajduje się ponad 14 postaci. Każda z nich może wykonać ponad 10 (!!!) ciosów specjalnych. W grze znajduje się nawet opcja Team Battle, znana z automatu i domowych konwersji KOF. Oczywiście jest też tryb VS, w którym łączymy dwie konsole kabelkiem i walczymy z kumplem. Warto zwrócić też uwagę na nieprawdopodobną (jak na ręczną konsolę) grafikę i animację. Głęboki fighter, najlepszy z trójki.
PIERWSZE WRAŻENIA: SUPER!

SAMURAI SHODOWN 2

Jeszcze jedna rewelka z salonów w ręcznym wydaniu. Tym razem na ringu stają postacie uzbrojone w broń białą - głównie miecze, choć nie zabraknie i magii. Naprawdę brakuje mi słów, aby powiedzieć jak bardzo podoba mi się kieszonkowa wersja SS2. Akcja jest tak szybka i intensywna, że można zapomnieć o całym otaczającym świecie. Ponad 14 postaci, super ciosy i combosy, a także mnóstwo bonusów do poodkrywania zapewnią sporo wrażeń fanom mordobić.
PIERWSZE WRAŻENIA: SUPER!

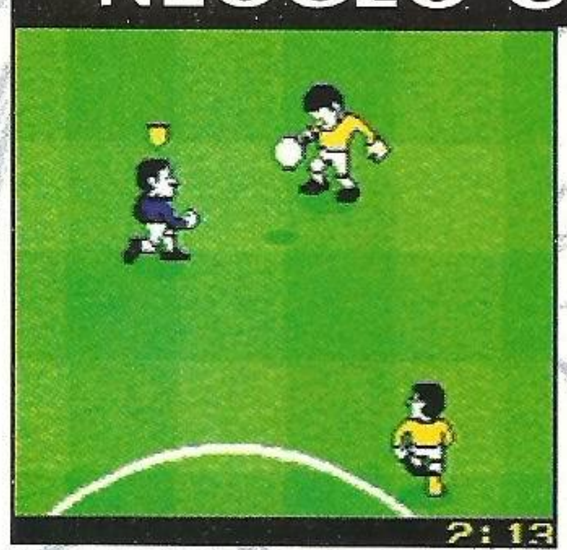
FATAL FURY FIRST CONTACT

Kolejna ze znanych serii SNK debiutuje na ręcznej konsolce. W porównaniu z dwoma pozostałymi mordobiciami FATAL FURY w moim odczuciu odstaje od reszty. Choć cała oprawa jest naturalnie bardzo podobna, bo wszystkie trzy fightery zostały napisane w oparciu o tę samą technologię gra nie jest tak głęboka jak konkurencja i oferuje mniej. Choćby "tylko" 11 postaci, mniej trybów czy wreszcie ciosów specjalnych. Sprawdźcie najpierw SS2 i KOF R2.
PIERWSZE WRAŻENIA: UJDZIE

PUZZLE BOBBLE MINI

Grę tę od ładnych paru lat znamy z niemal każdej "dużej" konsoli, kolejne wersje widzieliśmy także na GameBoyu. To szalenie wciągająca zabawa logiczno-zręcznościowa. Jednak największe wrażenie w tej wersji zrobiły na mnie dwie rzeczy: po pierwsze kolory baniek są wreszcie takie, jakie powinny być, a po drugie jest opcja multiplayer, która pozwala na połączenie ze sobą dwóch konsolek. Pokażcie tę grę dziewczynie lub siostrze, a straciliście konsolę z oczu na długie godziny.
PIERWSZE WRAŻENIA: DOBRE!

NEOGEO CUP 99 PLUS

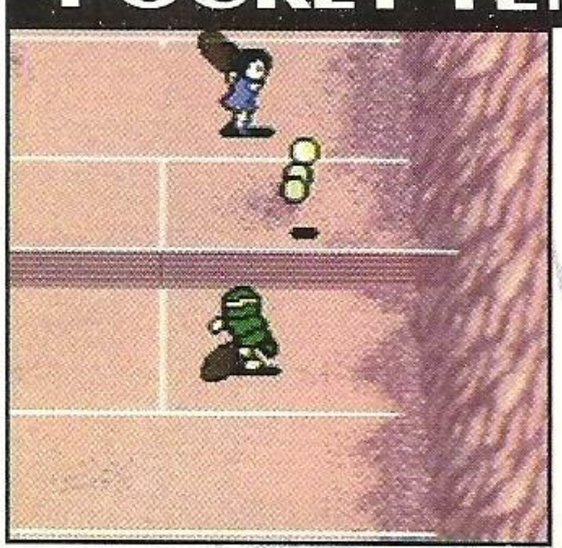


Widziałem sporo piłek nożnych na GameBoy'a, ale żadna z nich nie potrafiła przyciągnąć mnie na dłużej do konsoli. Chodziło głównie o scrolling ekranu, który rwał, gdy na ekranie znajdowało się zbyt wielu zawodników. Piłka nożna w wydaniu SNK rozwiązuje ten problem w prosty sposób - pokazuje fragment boiska. Za to animacja jest płynna, piłkarze świetnie animowani, a strzały i dryblingi potrafią być efektowne. Na pierwszy rzut oka dobra pozycja.
PIERWSZE WRAŻENIA: DOBRE!

CRUSH ROLLER

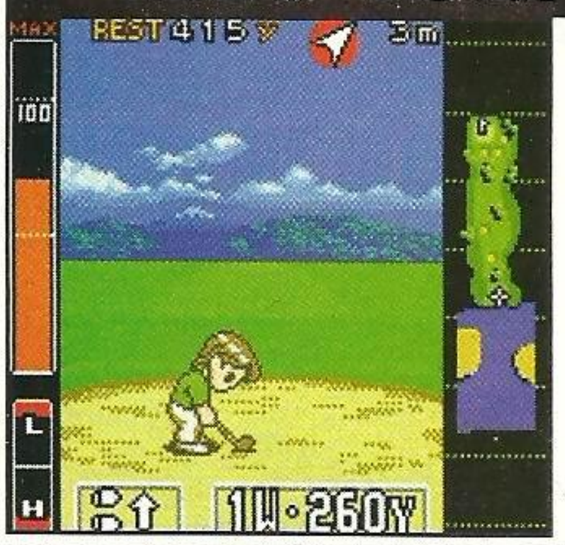
Druga gra logiczna, która (jak to z grami logicznymi bywa) jest bardziej interesująca i wciągająca, niż się na początku wydaje. Gracz kieruje puszką farby w spray'u, a jego zadaniem jest malowanie okolicy (składającej się chyba z jakiegoś osiedla... gosh?). Naturalnie nie jest to łatwe - gromada przeciwników stara się nie dopuścić do tego. Trochę przypomina to rozbudowanego PAC-MAN'a. Grafika jest stosunkowo prosta, ale za to wesoła i kolorowa.
PIERWSZE WRAŻENIA: OKAY

POCKET TENNIS COLOR



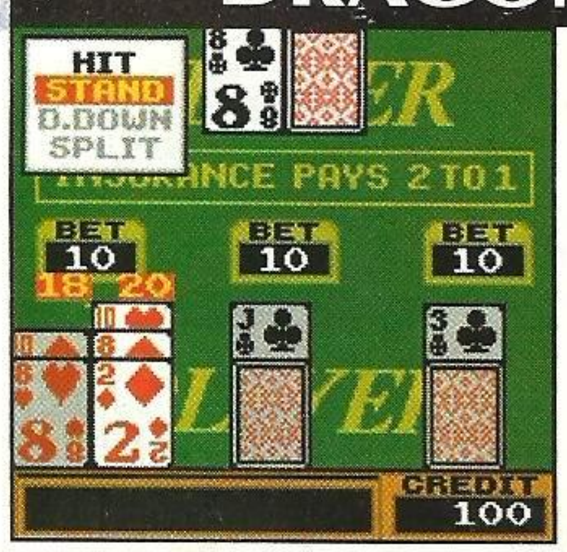
Dawno nie było zacnego tenisa na konsole, prawda? Cóż, moim zdaniem ręczna konsola jest idealnym miejscem do tego, by wreszcie ta szlachetna gra mogła zaistnieć. Ruszają się tu tylko dwie postacie graczy i piłka, ale za to jak! Gra się elegancko, postacie uderzają piłeczkę z klasą i są posłuszne komendom gracza. Są różni zawodnicy i korty (także kolorowe). Jest możliwość połączenia dwóch konsolek ze sobą. Druga gra sportowa warta zainteresowania.
PIERWSZE WRAŻENIA: DOBRE!

NEO TURF MASTERS



Na początku nie byłem specjalnie zachwycony gdy dowiedziałem się, że jednym z pierwszych tytułów na NGPC będzie golf. Co mi tam golf... fajtery, shootery to jest to. Sytuacja zmieniła się, gdy przyjrzałem się temu tytułowi bliżej... Gra jest bardzo fajnie przygotowana i idealnie nadaje się na długie podróże - w końcu porządna partia golfa może trwać i kilka godzin. Chciałbym jednak trochę więcej zróżnicowania terenu, choć może się tylko czepiam.
PIERWSZE WRAŻENIA: DOBRE!

DRAGON'S WILD



Jest to pierwsza z serii gier będących odwzorowaniem najpopularniejszych gier video dla dorosłych mających w kieszeni o kilka złotych/dolarów/jenów za dużo - czyli gier hazardowych. Na początek SNK serwuje nam video poker - popularną we wszystkich kasynach odmianę tej niezwykle ciekawej i frapującej gry. Na pewno i ten typ gier znajdzie swoich nabywców, my jednak wolimy coś mniej losowego. Przynajmniej na konsoli nie można przegrać wypłaty...
PIERWSZE WRAŻENIA: UJDZIE

Długo oczekiwane ako

TWIN ARCADE STICK

„Jeśli chciałbyś przenieść atmosferę salonu gier do domu, zakup TWIN STICK-a będzie dobrym rozwiązaniem"
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„T.A.S. to marzenie każdego maniaka arcade'ów. Wielkie i ciężkie bydle, praktycznie nie do rozwalenia. Genialna sprawa"
Chest Rockwell, Neo Plus, nr 11 (06.99)

249 zł

- Olbrzymi joy dla dwóch osób - 120 x 40 cm
- Wrażenie jak na automatach
- Wysoka trwałość
- Funkcja programowania klawiszy i Slow Motion

PSX CASE

„PSX wygląda fajniej, gdy świeci w ciemności i jest inny niż wszystkie inne!"
NEO Plus, *nr 22 (06.99)*

139 zł

Zamień szaraka w błyszczaka

- Dostępna w czterech fluorescencyjnych kolorach
- Bardzo łatwa w montażu
- Przezroczysta
- Świeci w ciemności

Dreamcast

26.09.1999

sega-europe.com

esoria na PlayStation

PS TWIN TURBO

Nowość

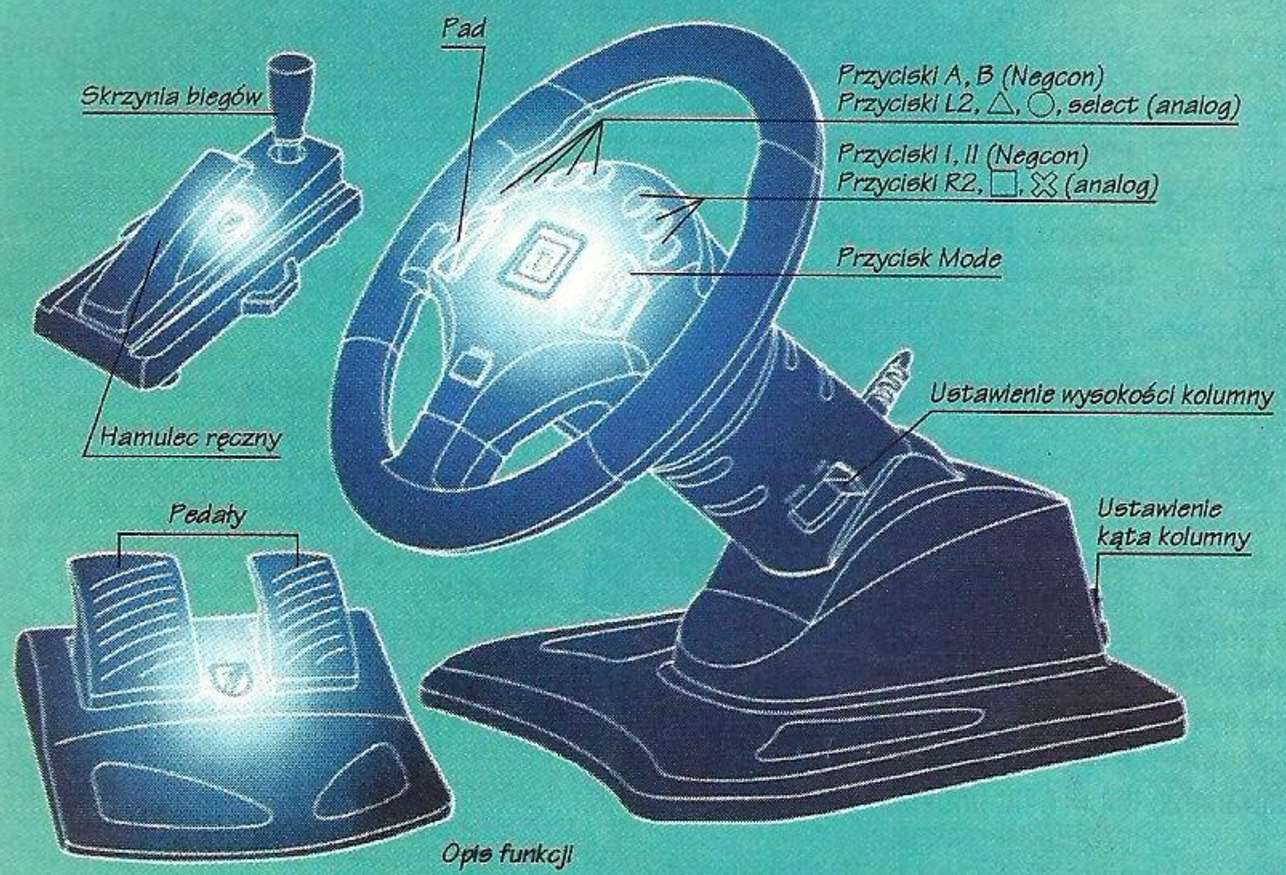
379 zł

Sugerowana cena detaliczna

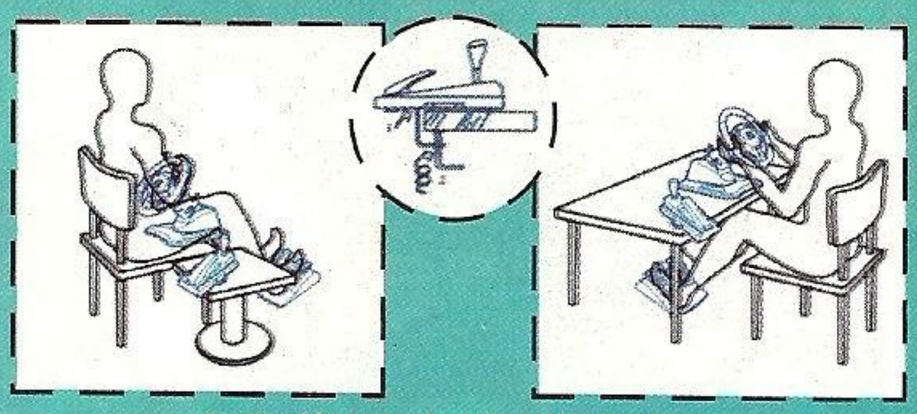
- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja

„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



Opis funkcji



Możliwość instalacji między udami i na stole.

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Dystrybucja regionalna: Górny Śląsk i południowa Polska, RAM 2 s.c., ul. B. Chrobrego 33B/5, 41-803 Zabrze, tel./fax (032) 274-63-51, tel. kom. 0 601 40 10 44

Dreamcast w Polsce

Fakty mówią jedno: 26 września 1999 roku będzie mieć miejsce europejska premiera Dreamcasta. Cała branża Starego Kontynentu nie ma wątpliwości co do jednego: ta premiera - mimo, że jeszcze się nie odbyła - już okazała się sukcesem. Zainteresowanie graczy jest olbrzymie, konsola ma najsilniejszą linię gier, jaka kiedykolwiek towarzyszyła premierze, a przez dwa miesiące będzie można wybierać spośród 24 tytułów.

Ale Europa to jedno, a Polska to drugie...

txt: Gulash

Czas przyjrzeć się europejskiej premierze nowej konsoli Segi chłodnym, krytycznym okiem z pozycji mieszkańca Polski. Co z tego, że w Niemczech właściciele sklepów wręcz biją się o Dreamcasty, a te 200 tysięcy przeznaczone na tamtejszy rynek do końca 1999 roku najprawdopodobniej nie wystarczy nawet na dwa miesiące sprzedaży. Nasze realia są zupełnie inne.

Deutschland, Deutschland Uber Alles

Polska branża gier komputerowych i video jest tak słaba, że **Dreamcast nie będzie mieć swojego oficjalnego dystrybutora**. Naprawdę. Dla mnie jest to szokujące i po prostu smutne. Być może w przyszłości ktoś z wolnym milionem dolarów spróbuje swoich sił, ale póki co możemy liczyć jedynie na zorganizowane wycieczki dostawców do Niemiec.

To znaczy, że **nie będziemy mieć na miejscu serwisu, promocji, reklamy - niczego**. Prawdopodobnie nie zobaczycie nawet Dreamcasta w niektórych sklepach przez najbliższe 2-3 miesiące. Sami przyznacie, że przypomina to trochę początkową sytuację z PlayStation w Polsce - konsole też przywożono z Niemiec, a serwisy powstawały z inicjatywy społeczno-entuzjastycznej w osiedlowych warsztatach elektronicznych. Dziś niektórzy z tamtych majsterkowiczów i "przerabiaczy" przerzucają szmal łopatą, ale to już inna sprawa. W każdym razie będziemy mogli liczyć tylko na siebie, czyli na gromadkę entuzjastów.

Udało mi się dowiedzieć, że praktycznie każdy z dającej się policzyć na palcach jednej ręki grupy konsolowych dystrybutorów będzie mieć w swojej ofercie gry na Dreamcasta. Cóż, dobre i to. Prawdę mówiąc nas, jako końcowych użytkowników niewiele interesuje to, czy konsola była oclona, czy ktoś tam zapłacił za nią podatek graniczny i tak dalej. Nas interesuje to, czy będzie można ją naprawić jeśli się zepsuje, czy będzie można kupić do niej nowe gry i akcesoria, wreszcie czy ktoś będzie informował o nowych produktach w kolorowym miesięczniku.

Tymczasem dystrybutorzy, właściciele sklepów i zaprzyjaźnieni dziennikarze są mniej więcej zgodni w osądach: **1000 konsol w polskich domach do końca roku 1999**. Dlaczego tak mało? Głównie z powodu kosztów konsoli i gier - za DeCe trzeba będzie zapłacić najprawdopodobniej równowartość 200 funtów. I choć cena na rynku niemieckim, skąd przecież będą pozyskiwane konsole do Polski być może będzie nieco niższa - i tak trzeba będzie na dzień dobry przygotować z 1300-1500 zł (konsola 1000-1200, VMS ze 100 zł i jedna gra za 200 zeta), a to jest już niemało.

W każdym razie kupując konsolę w sklepie **żądajcie gwarancji na piśmie, z pieczątkami**. Biorąc pod uwagę ewentualność, że konsola się zepsuje będziecie mieli zabezpieczenie.

Tymczasem zżerają nas podatki, inflacja jest wyższa od tej, którą pokazują procenty, do samochodu trzeba lać coraz droższą benzynę i można tak wyliczać w nieskończoność. Po prostu nie jesteśmy najbogatszym społeczeństwem, a jakby nie było konsola i gry stanowią produkt luksusowy. Co sprowadza nas do następnego tematu.

Piractwo

Brak. Ani zza Buga, ani z HongKongu nie słychać na ten temat zupełnie nic. Cisza. Podobno największy problem stanowi skopiowanie płyty GD-ROM, na której jest zapisane 1GB danych - **żadna obecna nagrywarka nie łyka płyt Dreamcasta**, a i postawienie tłoczni na nic się nie zda bez urządzenia do produkcji matrycy z której się tłoczy. W każdym razie GD-ROM'y są na razie nie do podrobienia. **Wszystko, co mogliście o tym słyszeć to wierutna bzura.** Podobno trwają prace nad mod-chipem umożliwiającym uruchamianie gier przeznaczonych na inny rynek, a dokładnie japońskich na amerykańskich konsolach, ale to nie rozwiązuje problemu GD-ROM'a. Chętni nie będą więc mieć na razie wyjścia - tylko oryginały. Szacunek dla tych ludzi.

Fałszywi prorocy

Jak znam życie, znajdą się też osoby, mające spory wpływ na innych, próbujące publicznie ignorować Dreamcasta i umniejszać jego wartość. Mogą to być na przykład ludzie, których interesy są bezpośrednio związane z PlayStation. **Będziemy słyszeć jakie to gry na DeCe są kiepskie, że nie warto kupować tej konsoli i tak dalej.** Powiem krótko: to nieprawda. Dreamcast jest pod każdym technicznym względem mocniejszy niż PlayStation i to będzie widać od samego początku. Choć niewątpliwie faktem jest, że PSX ma w tej chwili najbogatszą i po prostu najlepszą bibliotekę gier, to ze smutkiem musimy przyjąć do wiadomości fakt, że w PSX nie ma już więcej pokładów nowych mocy. Nie będzie już lepszej grafiki. Nie będzie **SOUL CALIBUR** i **TEKKEN 4**. Lada dzień sinusoida zacznie opadać, a tegoroczne święta będą ostatnimi, po których możemy spodziewać się prawdziwie pierwszoligowych tytułów na tę konsolę. Po ukończeniu pisanych właśnie gier developerzy przerzucą się na PSX2, Dolphina bądź też własnie Dreamcasta. Tak to już jest - nadchodzi nowa generacja.

Jeszcze Polska Nie Zginęła

Przyznam, że pisząc ten artykuł mnie samemu zrobiło się smutno. Trzeba jednak patrzeć na życie przez różowe okulary i tak też **popatrzmy na polską premierę Dreamcasta, która odbędzie się 26.09.1999 na granicy polsko-niemieckiej**. Nic to - jeśli wola, udajcie się do swojego sklepu aby zamówić dla siebie egzemplarz nowej konsoli. Tymczasem przygotowaliśmy mały poradnik - oto akcesoria, które będzie można kupić w dniu premiery i 24 gry, które mają pojawić się w sklepach do końca października. Wybieracjcie.

Od numeru październikowego Dreamcast na stałe zagości na łamach Neo Plus w recenzjach - ale tylko od was zależy, czy powinniśmy zajmować się czymś więcej (opisy itd). Dajcie znać, a 26.09.99 wszyscy odbijmy oranżadę z bąbelkami za tego kogoś, kto zostanie dystrybutorem Segi w Polsce.

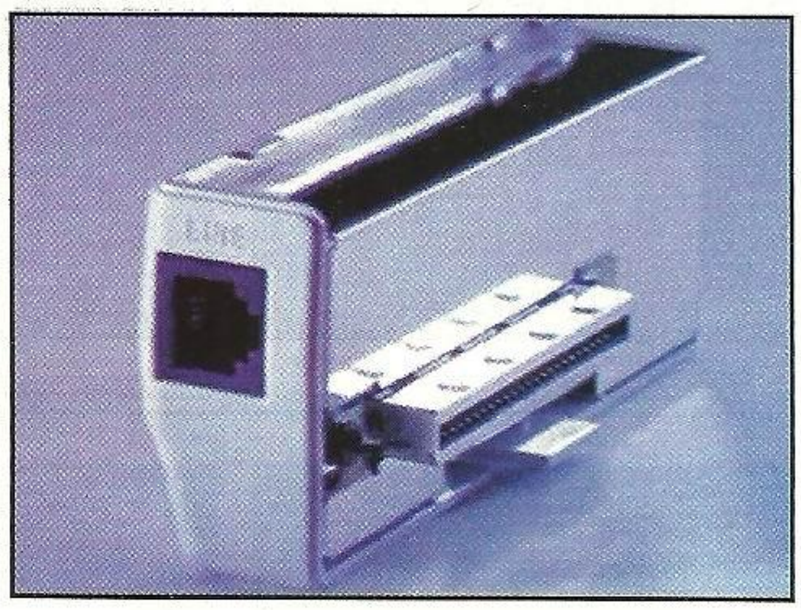
Konsola Sega Dreamcast

W pudełku powinny znajdować się następujące elementy: Po pierwsze 128-bitowa konsola Segi wyposażona w 24 MB pamięci, czytnik CD-ROM na którym oprócz gier można też odtwarzać płyty muzyczne, 4 porty joypadów, **modem,** specjalne niestandardowe wyjście obrazu służące do połączenia konsoli z telewizorem. Po drugie jeden joypad, po trzecie trzy przewody - jeden służy do zasilania konsoli, drugi do podłączenia jej do telewizora (zakończony chinchami - być może w komplecie będzie też przejściówka na eurozłącze, tego nie wiemy), a trzeci do połączenia modemu z gniazdkiem telefonicznym. Do tego powinna być tam przynajmniej jedna płytka z programem dzięki któremu będzie można połączyć się z Internetem. Być może znajdzie się też jakaś gra (w co wątpimy), bądź też dysk z demkami (raczej).

Dreamcast VMS

Razem z konsolą będzie to niezbędny zakup - jest to bowiem karta pamięci, na której będziecie trzymać zapisane dane ze swoich gier, aby potem nie zaczynać wszystkiego od początku. VMS to skrót od Visual Memory Unit. Karta jest większa od PSX'owej i ma czarno-biały wyświelacz LCD oraz swój własny mini-pad i przyciski. Ma 200 bloków pamięci, które wystarczą na 5-6 gier. Niektóre gry mają przygotowane mini-gierki zaprojektowane specjalnie na potrzeby VMS'a, którym można się bawić np. w autobusie. Można trenować postacie z gier bądź zagrać w prostą strzelaninę. Nie jest to jednak jakość GameBoya czy Neo Geo Pocket - nie ma co się łudzić. **Karty można łączyć ze sobą i przegrywać dane bez konieczności podłączania ich do pada bądź konsoli.**

Dreamcast Modem



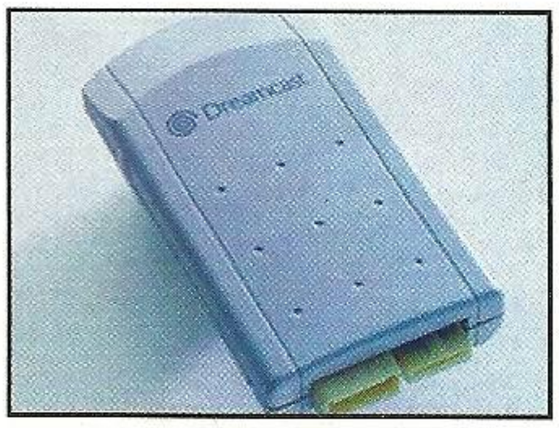
Modem jest sprzedawany razem z konsolą. Nie dajcie się nabrać na dodatkową opłatę za niego i nie liczcie też, że ktoś go od was odkupi zmniejszając tym samym cenę konsoli - po prostu każda sztuka konsoli ma swój modem i nikomu nie będzie potrzebny dodatkowy egzemplarz. Pamiętajcie też, aby upewnić się czy w pudełku znajduje się płytka z oprogramowaniem służącym do jego obsługi - bez niego nie można będzie zarejestrować się jako użytkownik Dreamcasta. Modem działa z prędkością 55.6 kbps i jest to tyle, ile w tej chwili da się wycisnąć z linii telefonicznych. Pamiętajcie, **że tak do końca nie wiemy jeszcze jak będzie wyglądać łączenie się Internetem** - czy na przykład nie trzeba będzie tego robić przez Anglię bądź Niemcy.

Dreamcast Joypad

Jeśli będziemy chcieli grać z przyjacielem będź z przyjaciółmi, trzeba będzie dokupić jeden, dwa bądź nawet trzy joypady. Na początek proponujemy jeden - na razie nie ma zbyt wielu gier wykorzystujących możliwość gry w więcej niż dwie osoby. Joypad jest bardzo ergonomiczny, ma sześć przycisków wykorzystywanych przez gry (w tym dwa analogowe spusty znajdujące się pod palcami wskazującymi) oraz przycisk Start. Jest także wyposażony w dwa kontrolery, analogowy i cyfrowy. Analogowa gałka nie chodzi za luźno. Joypad wyposażony jest także w dwa wolne sloty, do których możemy włożyć kartę (lub karty) pamięci **VMS**, oraz trzęsącą przystawkę **Jump Pack**. Co ciekawe - kabel biegnący od pada do konsoli nie wychodzi z pada na górze, lecz na dole.

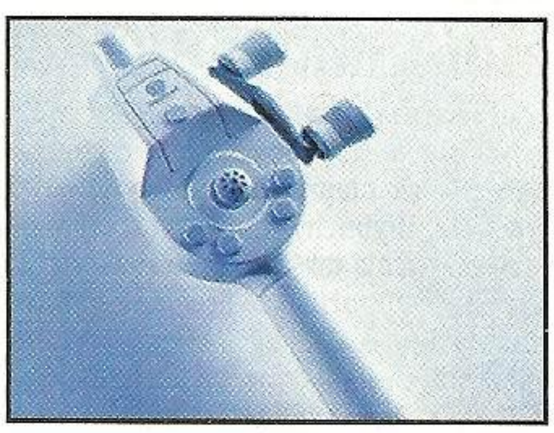
Dreamcast Jump Pack

Czyli urządzenie wkładane do joypada i powodujące jego drżenie w niektórych grach - jak Rumble Pak czy Dual Shock. Gra powinna mieć napisane na pudełku czy wykorzystuje to urządzenie, czy też wprost przeciwnie. W joypadzie może znajdować się jednocześnie Jump Pak i VMS, ale staje się wtedy bardzo ciężki. W każdym razie to urządzonko stanowi bardzo miły bonus dla wszystkich mołośników mocnych wrażeń.



Dreamcast Fishing Controller

Do gry **SEGA BASS FISHING** i najprawdopodobniej sprzedawany tylko z nią w komplecie. Nie dajcie się nabrać na kupno tej gry bez wirtualnej wędki - to nie ma sensu. Wędzisko działa jak prawdziwe - najpierw rzucamy przynętę, a potem walczymy z rybami. Można wychylać ją na boki, ruszać do dołu i góry, wreszcie zwijać żyłkę specjalnym kołowrotkiem. Jest też mini-kontroler i przyciski.



Kable: RF i RGB

Dwa dodatkowe kable, w które można będzie zainwestować. RF pozwoli na podłączenie konsoli do telewizorów starego typu - nie wyposażonych w złącze chinch. Trzeba się wtedy liczyć z gorszą jakością obrazu. Z kolei kabel RGB jest zakończony złączem Euro, dzięki któremu jakość obrazu, w stosunku do standardowego, polepszy się w widoczny sposób (bez kwantyzacji na krawędziach).

VGA Box

Osobom, dla których liczy się tylko obraz ostry jak żyleta Sega przygotowała jeszcze inne rozwiązanie. VGA Box to pudełko, dzięki któremu można podłączyć Dreamcasta to PeCetowego monitora bądź też do telewizora wyposażonego w złącze SVHS. Jakość obrazu jest genialna, w pudełku są też wyjścia dźwięku na wzmacniacz i słuchawki. Rzecz niezwykle przydatna.

Klawiatura

Dla wszystkich przyszłych internautów, bądź osób, które chciałyby w pełni rozkoszować się funkcjami poczty elektronicznej.

Kierownica

Przygotowana specjalnie do **SEGA RALLY 2**, ale z pewnością będzie działać też z innymi grami.

Arcade Stick

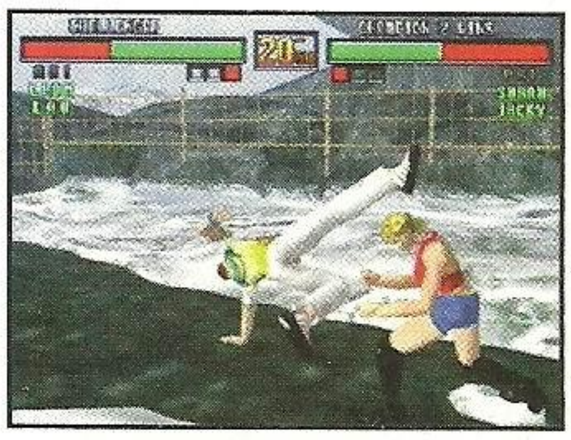
Dla osób lubiących salonowy klimat wielki i ciężki joystick. Nieoceniony przy mordobiciach.

Pistolet

Na razie tylko do **HOUSE OF THE DEAD 2.** W połączeniu z Jump Pack trzęsie! Ma na sobie mini-joypad.

Virtua Fighter 3 tb

Doskonałe trójwymiarowe mordobicie, pierwszy flagowy tytuł Segi. Jest to konwersja z blisko 3-letniego automatu i choć może wydawać się już starszą pozycją, to i tak grafika w dalszym ciągu wzbudza sensację. Jest to jednak gra trudna i wymagająca długiej praktyki. 10 zawodników + 1 ukryta postać. Z uwagi na dość niestandardowe rozmieszczenie przycisków na padzie bardzo przydatny okazuje się arcade stick. Gra jest dostępna w Japonii od listopada 1998, gdzie sprzedano około 400 tysięcy kopii. W oczekiwaniu na **SOUL CALIBUR** warto się w nią zaopatrzyć - będzie to przez 3-4 miesiące najlepszy fighter na DeCe.
STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: duży, ale opada...



Sonic Adventure

Przez wielu zachodnich recenzentów gra została okrzyknięta najlepszą platformówką od czasów **MARIO 64** i właściwie możemy się z tym zgodzić. Flagowa postać Segi powraca, aby skopać tyłek. Gra jest platformerem z elementami racera i przygodówki, jest także pełna mini-gierek, takich jak fliper czy wyścigi poduszkowców. Rozbudowane światy, siedem postaci (dla każdej kilka poziomów i questów). Grafika jest prześliczna, animacja znakomita, całość zaś jest jedną wielką szaloną jazdą bez trzymanki.
W stosunku do wersji japońskiej poprawione zostaną kamery, które miały tendencje do gubienia naszego bohatera. Jeż będzie też mówił po angielsku.
STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: bez wątpienia olbrzymi

Sega Rally 2 Championship

Kolejna konwersja z kilkuletniego automatu - tym razem zdecydowanie rozbudowana. Oprócz kilku standardowych tras i trybów gra oferuje opcję "10 year championship", w której ścigamy się na kilkunastu trasach w różnych porach roku. Do tego wszystkiego kilkanaście najpopularniejszych samochodów rajdowych. Gra jest bardzo dobra i ma czysto zręcznościowy, pozbawiony elementów symulacji feeling, a kontrolowane poślizgi w tej serii są zdecydowanie najlepsze ze wszystkich gier samochodowych. Wersja japońska lubiła rwać animację i nie wiemy, czy zostało to poprawione. Lepiej jednak dla Segi, aby było.
STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: co z animacją? ale OK.

Blue Stinger

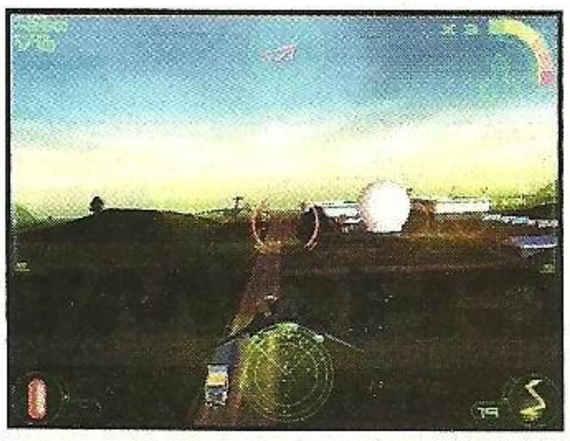
Pierwszy i w tym momencie jedyny survival horror na Dreamcasta. Bohater gry - Eliot odnajduje się na tajemniczej wyspie opanowanej przez zezwierzęconych ludzi - mutantów. Będzie druga postać do kontrolowania, bogaty ekwipunek pomocniczy (bazooki, karabiny, a nawet miecz świetlny) i rozwijający się scenariusz. W japońskiej wersji gry sporym nieporozumieniem okazała się być nieprawdopodobnie skopana gra kamer, które praktycznie przeszkadały w rozgrywce. Reprezentanci Activision - wydawcy gry w Europie i USA - twierdzą, że wszystkie te błędy zostaną wyeliminowane. Poczekamy - zobaczymy, inaczej może być kiszka.
STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: co z przeklętymi kamerami?

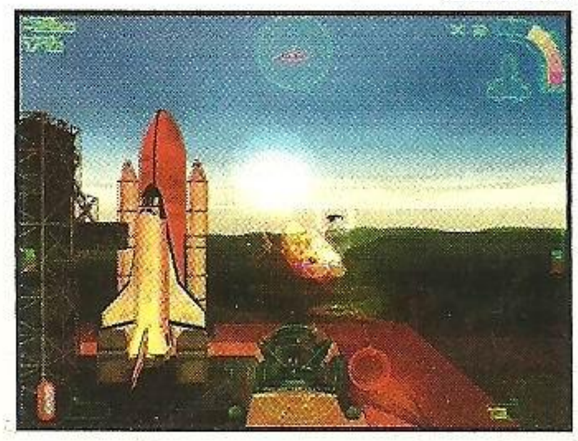
Millenium Soldiers - Expendable

Strzelanina starej daty, z biegającymi na ekranie komandosami siejącymi pożogę wokół siebie. Od innych gier utrzymanych w podobnym klimacie **EXPENDABLE** wyróżnia się nieprawdopodobą liczbą efektów graficznych, które towarzyszą naszej krucjacie. Wybuchy są mistrzostwem świata, podobnie jak towarzysząca im feeria barw. Ostatnią taką grą było znakomite **APOCALYPSE** na PlayStation. Dodatkową atrakcją jest możliwość grania w trybie multiplayer z drugą osobą. Poziomów jest mnóstwo, przeciwnicy eksplodując zmieniają się w breję w akompaniamencie opętańczych wrzasków. Nie zabraknie też bossów w postaci wielkich maszyn.
STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: nieźle, nieźle...

Incoming

Jest to druga, obok **EXPENDABLE** strzelanina firmowana przez Rage Software - wiernych supporterów Dreamcasta. Tutaj wcielamy się w rolę operatora machin wojennych - od działa przeciwlotniczego, przez pojazd latający, aż po jeżdżący i konkretnie opancerzony czołg. Gra podzielona jest na misje, które należy wypełnić aby nie dopuścić do opanowania naszego świata przez rasę plugawych obcych. Steruje się przyjemnie i bez problemów. Engine gry jest kolejnym powodem do dumy autorów - gra jest szybka, płynna i kolorowa. Wybuchy prezentują się po prostu wspaniale - podobnie jak w wymienionym już **EXPENDABLE**.
STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: stare, ale może być jare

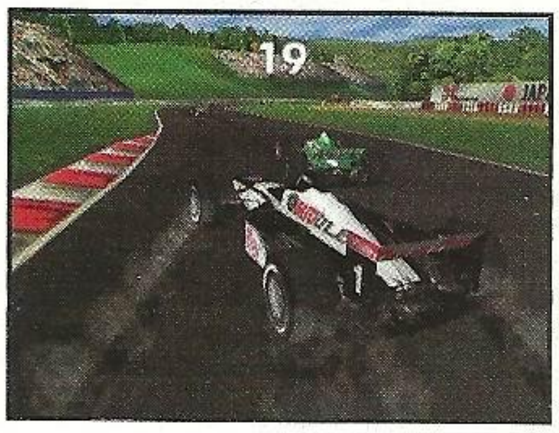




Monaco GP Racing Simulation 2

Całkiem ciekawy tytuł, wydany niedawno w wersji na PlayStation. Gra jest dostępna w Japonii od jakiegoś czasu. Rozbudowane menu konfiguracyjne pozwala dostosować grę do swoich preferencji - może być to arcade'owy racer, w którym palec/stopa nie schodzi z przycisku/pedału gazu, bądź też symulacja w pełnym tego słowa znaczeniu. Niestety - gra nie posiada licencji organizacji zrzeszającej kierowców F1, stąd też brak oficjalnych teamów, nazwisk i sponsorów. Jest za to kilka torów - między innymi słynne Monako. Jest też opcja pozwalająca ścigać się bolidami z lat 50 na staroszkolnych trasach.

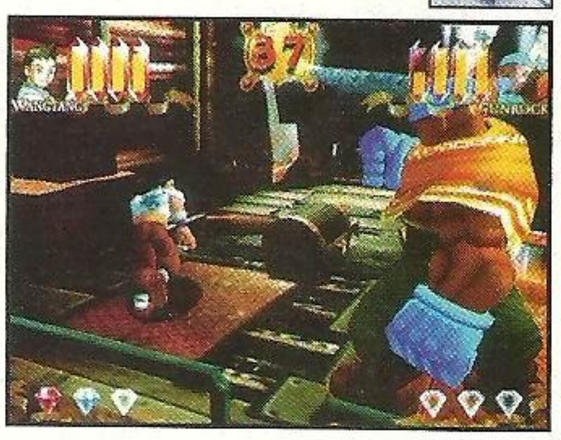
STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: niewielki



Powerstone

Bardzo efektowna i w zasadzie prosta gra Capcom, będąca odmianą mordobicia o charakterze czysto imprezowym - nie trzeba studiować długich list ciosów i combosów. Można od razu - praktycznie z marszu - rzucić się w wir walki. W zamian za to dostajemy grę bardzo szybką, pełną miłych dla oka wydarzeń rozgrywających się na arenie i obfitującą w nieprzewidziane i zupełnie nowe patenty. Możemy podnosić przedmioty i rzucać nimi w przeciwnika, używać znajdującej się na arenie broni, odbijać od ścian, sufitu i podtrzymujących go wsporników, czy wreszcie zmienić się w superbohatera łykając 3 tytułowe kamienie siły. Gra była bardzo popularna w japońskich salonach.

STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: spory, ale bez eksplozji.



Speed Devils

Drugi po **MONACO GP2** racer Francuzów z Ubi Soft od razu przypadł nam do gustu. Gra ta jest bowiem czystym arcade'owym szaleństwem i niewiele sobie robi z praw fizyki czy ciążenia. Będziemy się ścigać po trasach rozrzuconych po całym świecie - od peruwiańskiej dżungli, aż po największe metropolie. Zaczynamy zawody będąc w posiadaniu słabej fury, dopiero stopniowo, wygrywając wyścigi - będziemy mogli za zarobione pieniądze kupić lepszy sprzęt. Grafika prezentuje się bardzo dobrze, dynamice jazdy także nie można wiele zarzucić. Wygląda na to, że **SPEED DEVILS** będzie można zaliczyć do udanych tytułów.

STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: zobaczymy, ale chyba OK!

Trickstyle

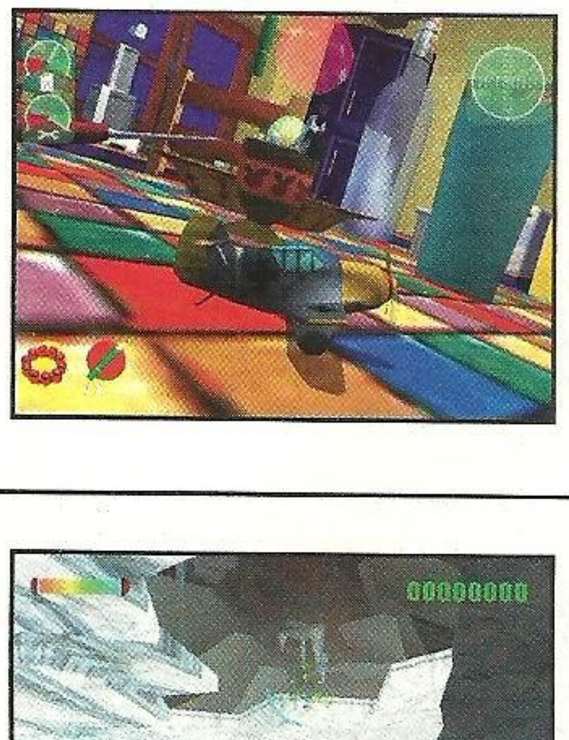
Pierwsza propozycja Acclaim jest jednocześnie połączeniem sportu ekstremalnego z futuracerem. Wsiadamy bowiem na deskolotkę i zasuwamy po krętych, wyposażonych w liczne rampy służące do skoków torach umiejscowionych w metropoliach przyszłości. Nie zabraknie też multum wszelkiego rodzaju trików, które będziemy mogli wyczyniać z naszą deską. Szerzej o grze możecie przeczytać na stronie 33. Jedyny feler, jaki udało nam się zaobserwować testując wczesną wersję gry to rwąca i skokowa animacja. Reprezentanci Acclaim stwierdzili jednak, że wszystko to zostanie poprawione przed premierą. Łączymy się w wierze.

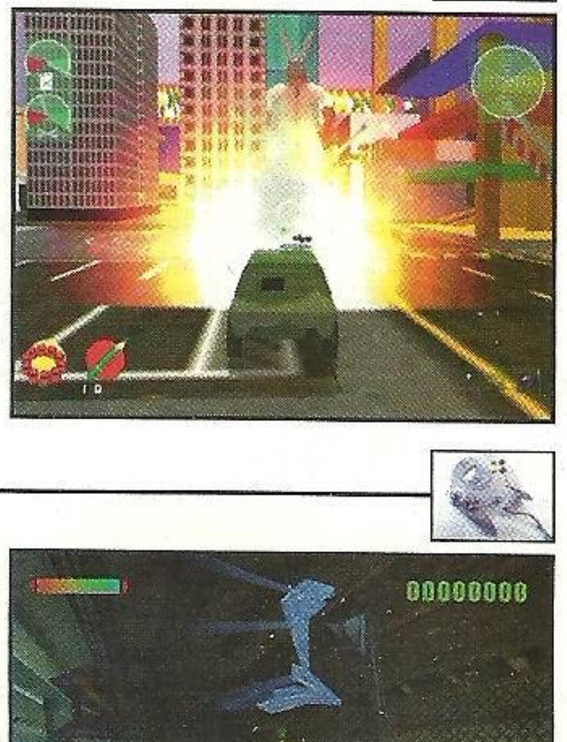
STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: chcemy stałe 30klatek i luz!

Toy Commander

Przy trwającej obecnie wielkiej nagonce na gry krwawe i brutalne, które według polityków są przyczyną zła wszelakiego, nie dziw, że autorzy gier postanowili chwilowo wycofać się z ultrakrwawych tematów. Pomysł, na który wpadli developerzy europejskicgo pochodzenia z grupy No Cliche' jest genialny w swojej prostocie. Obejmiemy we władanie pokój dziecinny, który jest przecież pełen miniaturek czołgów, samolotów, żołnierzyków i tak dalej... Będziemy za ich pomocą stawiać czoła wrogiej armii (zapewne lalek wypełzających z pokoju siostry). W grze ma znaleźć się kilkanaście rodzajów maszyn.

STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: raczej bez pudła.





Red Dog

"Czerwony Pies" jest według nas jednym z ciekawszych produktów i prawdopodobnie jedyną grą na 4 graczy, którą uraczy nas Sega podczas pierwszego rzutu. Kierujemy tutaj opancerzonym samochodzikiem, który przy akompaniamencie wybuchów i jęków konających przebija się przez miasto. Bardzo fajnie, że oprócz maszyn przeciwnika będziemy też mieli do czynienia z żołnierzami. W trybie multiplayer ekran dzieli się na 2 lub 4 okienka, a zadaniem gracza jest oczywiście zniszczenie maszynek kumpli. Być może będą też tryby kooperatywne, o których już jakiś czas temu developerzy zdaje się zapomnieli.

STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: zdecydowanie spory.

Dynamite Cop

Konwersja z automatu opartego o płytę Model 2 przebiegła bezboleśnie i szybko.Gra jest dziełem jedynego w swoim rodzaju AM2, który później opracował **SPIKEOUT.** Stąd też niektóre ciosy w **DYNAMITE COP** są jakby prototypami tych wykorzystanych w **SPIKEOUT.** Na krótszą metę gra się w to fajnie, szczególnie na dwóch graczy - ale całość jest zdecydowanie za krótka. Wprawdzie są trzy misje, ale każda różni się od poprzedniej tylko niektórymi lokacjami. Można też odblokować tryb pozwalający dwóm graczam zamiast uganiania się za terrorystami sporóbować sił w walce między sobą. Poprawna grafika i dźwięk.

STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: coś tam dyga, bez rewelki.

Ready 2 Rumble Boxing

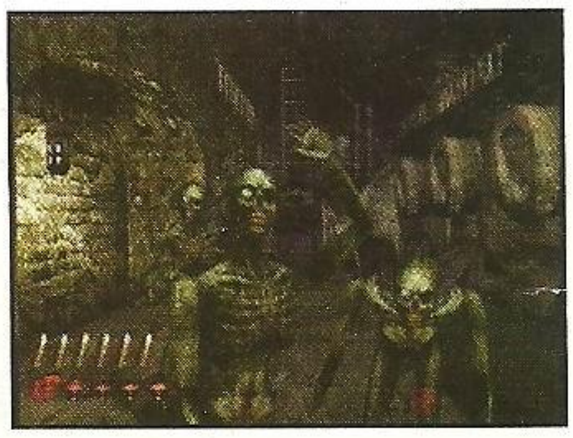
Developerzy z Midway po sukcesach na polu konwertowania najprzeróżniejszych dyscyplin sportowych i podawania ich na ekranach konsol w zręcznościowym sosie tym razem sięgnęli po boks. I znowu szykuje się prawdziwa rewelacja. Zapomnicie o wolnych, nieruchawych klocach okładających się w żółwiowym tempie - **READY 2 RUMBLE** jest pełnokrwistą zręcznościówką z mnóstwem akcji, wykręconymi postaciami, ciosami specjalnymi a przede wszystkim z fantastyczną grafiką. Zawodnicy ruszają się jak żywi, krzywią się po otrzymanych ciosach i cieszą, gdy uda im się posłać przeciwnika na matę.

STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: prima sorte!

House of the Dead 2

W tej chwili jest to bezapelacyjnie najlepszy shooter na pistolet, jaki kiedykolwiek się ukazał (w dodatku na dowolną platformę). W sequelu do niedawnego hitu na Saturna śledzimy losy czwórki agentów specjalnych, których zadaniem jest infiltracja miasta opanowanego przez zombiaki. Bierzemy w łapy giwerę i pokazujemy im piekło - odstrzeliwując kawałki ciała i głowy jednocześnie ratując mieszkańców miasteczka. Gra jest długa, ma kilka ścieżek, a ukończenie jej dwa razy w ten sam sposób jest początkowo trudne. Jest także fantastyczna pod względem grafiki i animacji - szczególnie wielkich bossów. Pistolet wskazany!

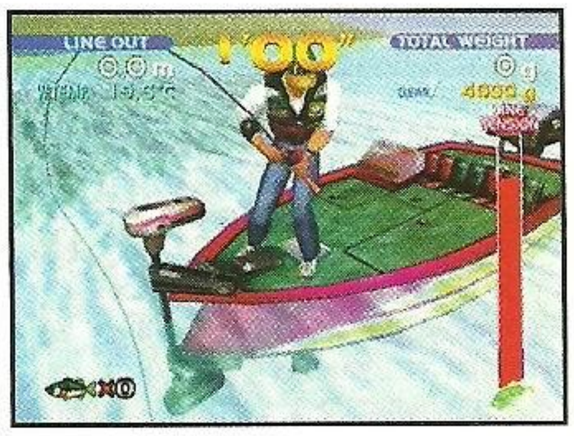
STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: ogromny, to jest to!



Sega Bass Fishing

Kolejna gra, która może przysporzyć Dreamcastowi wielu zwolenników pośród ludzi nie mających do tej pory styczności z konsolą. Sprzedawana w komplecie ze specjalnym kontrolerem reagującym na ruch ręką **BASS FISHING** pozwoli nam wybrać się na ryby nie wygniatając sobie tylniej części ciała na niewygodnych stołeczkach. Oprócz trybu arcade jest też możliwość wzięcia udziału w zawodach polegających na łapaniu ryb na czas i kilogramy. Największym bajerem jest jednak wspomniana już wędka - można zacinać, wychylać ją na boki, opuszczać do dołu - a konsola to wszystko wyczuwa. Super sprawa.

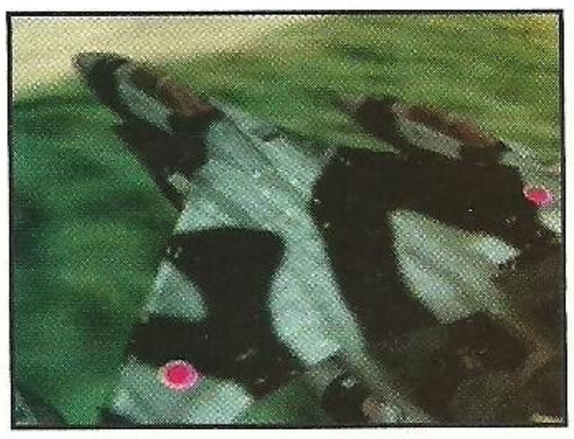
STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: łowienie ryb zawsze spoko.



Aerowings

Wydana wcześniej w Japonii pod tytułem **AERO DANCERS** gra jest kolejnym przykładem na to, że są jeszcze niewyeksploatowane przez gry video tematy. W grze zasiadamy za sterami samolotu sportowego, aby - uwaga, uwaga - nie strzelać, mordować, palić i rabować, tylko wziąć udział w zawodach akrobatycznych! Tak jest - gracz staje się członkiem elitarnego zespołu Blue Impulse, który daje pokazy akrobacji lotniczych, zarówno zespołowo jak i pojedyńczo. Sterowanie jest łatwe do opanowania i chociaż gra sprawia wrażenie symulatora - nie jest nim w pełnym tego słowa znaczeniu.

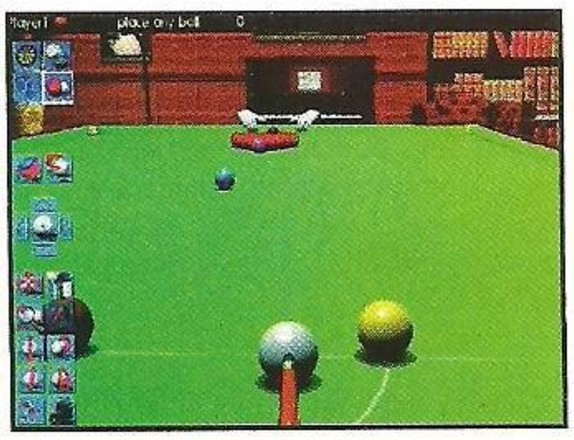
STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: ambitna sprawa...

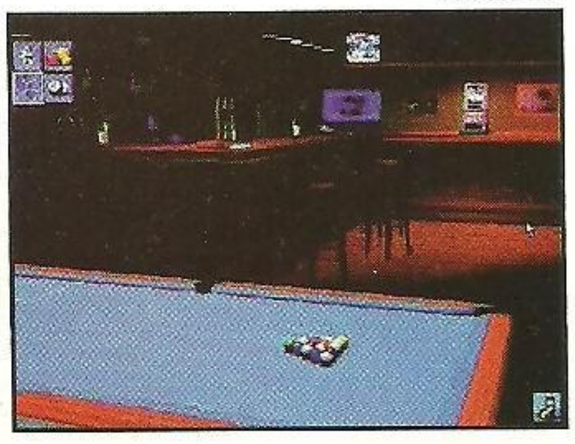


Jimmy White Cueball 2

Virgin z braku pieniędzy na cokolwiek (a w szczególności na licencje z Japonii bądź też przygotowanie całkowicie nowego produktu) zdecydowało się skonwertować coś z PeCeta. Wybór padł na tytuł z gatunku tych mniej emocjonujących - jest to bowiem bilard łaczący w sobie zarówno Pool (grany u nas w knajpach) bądź też klasyczny, bardzo angielski Snooker. Nazwisko Jimmy'ego White'a w tytule informuje nas, że prace nad grą nadzorował sam mistrz świata - grający aktywnie od wielu lat sympatyczny facio z kręconymi włosami. Wydaje nam się jednak, że przy zalewie tak dobrych pozycji gra ta nie ma zbyt wielkicj szans na przebicie się.

STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: obawiam się, że niewielki...





Hydro Thunder

Skonwertowane przez Midway z automatów wybitnie zręcznościowe wyścigi potężnych motorówek. Do wyboru kilka klas i poziomów trudności, mnóstwo bonusów, tras i pojazdów do wyboru. Same tory zadziwiają bogactwem detali i miejscami przezroczystą wodą, bardzo specyficznie (i dobrze) prezentuje się też fizyka łodzi. Wersja, którą widzieliśmy była ukończona dopiero w 50%, na co wskazywała rwąca miejscami animacja. Jeśli Midway nie podciągnie gry do stałych 30 fps'ów (a najlepiej do 60!), to chyba nie będzie potrzeby inwestować. Lepiej kupić coś bardziej dopracowanego.

STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: poprawią animkę - będzie OK!

Marvel vs Capcom

Aaach, klasyczne mordobicie Capcom wreszcie w takiej formie, w jakiej być powinno. Seria "vs" charakteryzuje się tym, że do walki każdy gracz wybiera sobie po dwóch zawodników. Na 32-bitowych konsolach z powodu małej ilości pamięci nie było to możliwe - tutaj zaś możemy przełączać ich sobie w locie w dowolnym momencie, bo wszyscy siedzą w pamięci konsoli. W grze znajduje się przekrój najpopularniejszych bohaterów obu firm oraz gigantyczna liczba postaci "pomagających", które wyskakują czasem sprzedać jakiegoś supera. Jest także tryb na czterech graczy. Najlepsze 2D fighter po **SF ALPHA 3.**

STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: megafakinkul!

Mortal Kombat Gold

No cóż... Chyba trzeba postawić sprawę jasno - magia tej serii bezpowrotnie przeminęła wraz z jej wejściem w trzeci wymiar (i utratą fotorealistycznej grafiki). A może miało coś do tego pojawienie się kolejnych części **TEKKEN** i **VIRTUA FIGHTER.** Można spekulować bez końca. W każdym razie **MK GOLD** jest bazowany na **MORTAL KOMBAT 4,** a dodatkowo mają pojawić się nowe postacie i areny, a także specjalne tryby i tak dalej. Czyli generalnie będzie to podrasowana wersja **MK4.** Przy konkurencji ze strony **VIRTUA FIGHTER 3, POWERSTONE i MvC, MK4** będzie miało trudne zadanie. Ale niech próbuje.

STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: niestety niewielki

Pen Pen

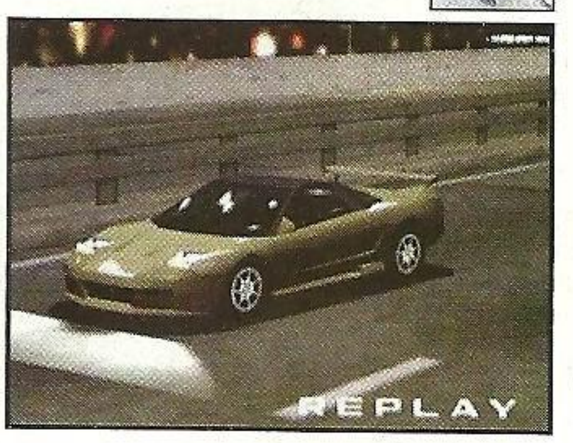
Jesteśmy ogromnie zdziwieni, że Infogrames zdecydowało się wydać tę grę na rynku europejskim. Być może licencja była tania... W każdym razie **PEN PEN** należał do grupy pierwszych tytułów wypuszczonych na Dreamcasta w Japonii i tam ze względu na swoją infantylność mógł się podobać dziewczynkom. Kierujemy tu największymi pokrakami, jakie mogły wystąpić w grze video, a które mógł jedynie spłodzić Plastuś spółkując z gromadą samic pingwinów. Biegamy, pływamy i ślizgamy się na tyłku - wszystko w tak przesłodzonej atmosferze, że robi się niedobrze. Myślicie, że to gry Nintendo są dziecinne? Pomyślcie jeszcze raz.

STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: zdecydowanie minimalny

Tokyo Highway Challenge

Bardzo interesujący racer japońskiego pochodzenia, którego sprowadzi dla nas firma Crave, a który to jest dziełem firmy Genki. Jeździmy po ulicach Tokio w nocy, szukając frajerów chętnych do ścigania się o kasę i samochody. Mrugamy światłami, koleś odmruguje i... zaczynamy wyścig. Zwycięzca bierze wszystko. W grze znajdzie się około 20 samochodów, niespotykane nigdzie indziej scenerie ulic Tokio w nocy i niestety tylko one. Będzie za to dość rozbudowana opcja zarządzania swoimi maszynami i tunningowania ich. Jest też śliczna grafika, z przepiękną grą świateł i odblaskami na karoserii.

STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: na oko tak z 7/10

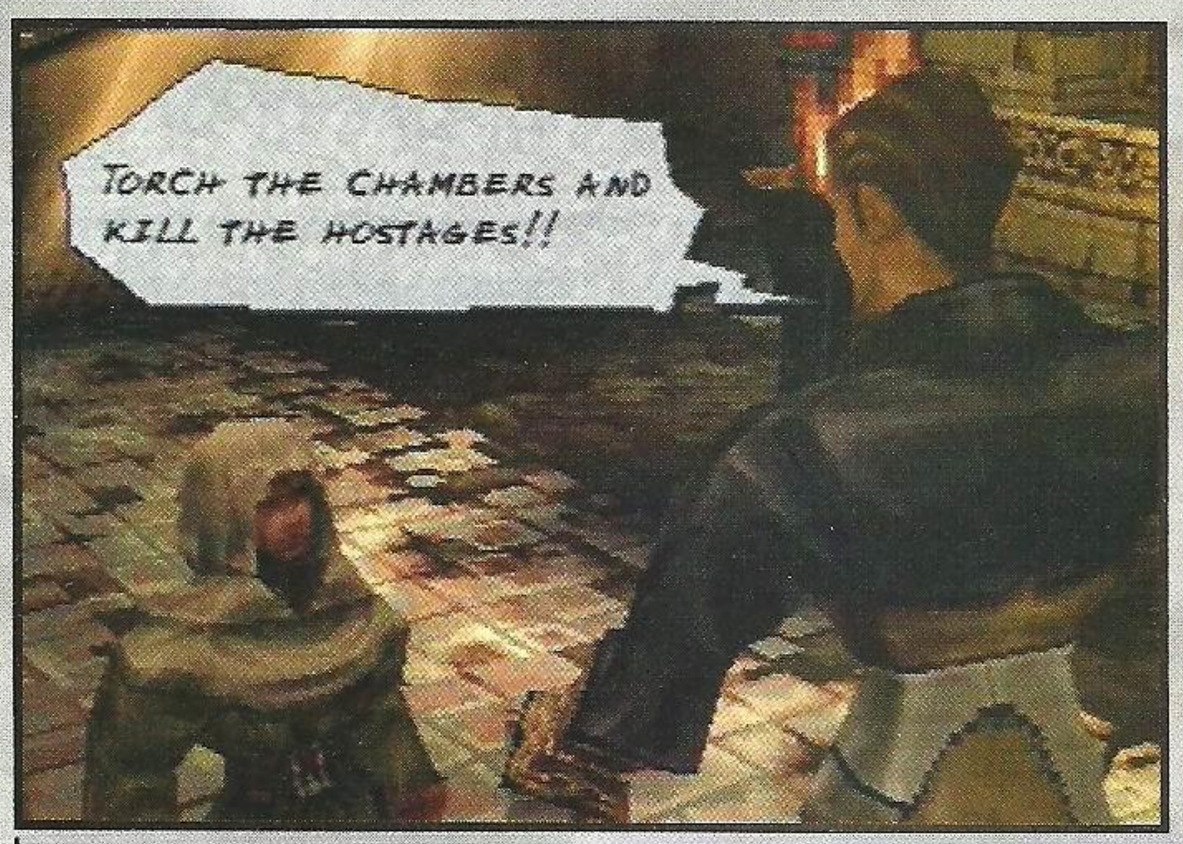


UEFA Striker 2000

Szczerze mówiac niewiele wiadomo nam o tym tytule. Wiemy, że jego producentem jest firma Rage - autorzy zapowiadanych na poprzedniej stronie **INCOMING** i **EXPENDABLE.** Wiemy też, że nie jest to ich pierwsze wejście na rynek soccerów - jest to bowiem kontynuacja serii **STRIKER** obecnej na PlayStation i Saturnie, a nawet sporo wcześniej na Amigach. Seria ta charakteryzowała się zręcznościowym podejściem do tematu walki na boisku i specyficznym rzutem kamery pokazującym sytuację na arenie zza bramek. Wiemy też, że prace nad grą wspomagał sam Ruud Gulit.

STOPIEŃ PODNIECENIA REDAKCJI NEO PLUS: jedyna piłka, damnit!

Ashley w całej swojej pikselowej okazałości. Mamy nadzieję, że sprawdzi się jako bohater przynajmniej w takim stopniu jak Ramza Beoulve.



Ten wypowiadający słowa w ładnym dymku pan bez wątpienia należy do przeciwników Ashleya. Koleś nie dba nawet o pozory.

■ Wydawca: Squaresoft ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Styczeń 1999

Vagrant Story

W ostatnim numerze pisaliśmy o grach, których demonstracyjne wersje trafić miały w momencie premiery LEGEND OF MANA na japońskim rynku. Jedną z niewiadomych była wtedy sprawa dotycząca VAGRANT STORY, gry tworzonej przez autorów FINAL FANTASY TACTICS. Sprawa już się wyjaśniła.

Na górze screen z dema dołączanego do LEGEND OF MANA. A teraz popatrzcie na nazwiska autorów. No, kto to jest?

Przywodzenie tu przykładu FFT jest jednak jak najmniej trafne. Ponieważ VAGRANT STORY z tamtym tytułem łączą jedynie nazwiska autorów. VS to gra zbliżona wyglądem bardziej do PARASITE EVE czy MGS-a.

Aby uczynić długi wywód krótkim - główny bohater, Ashley Riot członek grupy o nazwie Riskbreaker zostaje wrobiony przez kolegę w spapranie roboty, w wyniku której wiele osób poniosło śmierć a inne zostały schwytane i są teraz więzione w charakterze zakładników. Głównym przeciwnikiem jest zaś charyzmatyczny Sydney Lostalot, który wraz z zakładnikami przebywa teraz w średniowiecznej posiadłości hrabiego Badorby. Sam hrabia został przy okazji przejmowania swej siedziby zamordowany. Ashley musi więc przeniknąć do posiadłości, wybawić zakładników i dowiedzieć się o co tak naprawdę Sydneyowi chodzi. Oraz dowiedzieć czy rzeczywiście to on za wszystkim stoi.

Sposób prowadzenia rozgrywki ma opierać się na typowo skradankowych podchodach, nasłuchiwaniu rozmów, unikaniu patroli oraz, w celu okresowego

Jeżeli jeszcze mieliście wątpliwości to teraz niech was opuszczą. VS jest grą osadzoną w przeszłości. Nie do końca wiernej historii (będą smoki), ale zawsze...

Skradanie, przemykanie, unikanie i wypatrywanie. TENCHU i MGS nie wywołały może wielkiej powodzi, ale strumyczków jest coraz więcej...

podnoszenia poziomu adrenaliny, walkach podobnych do tych z PARASITE EVE. Rozgrywanych przy użyciu zmodyfikowanego systemu z PE właśnie. Wzbogaconych jednak o pewne nowinki. Gra nie postrzega ciała Ashleya jako jednego zlepka polygonów. Zamiast tego jest ono podzielone, a paski energii symbolizują stan zdrowia poszczególnych partii. I każdy atak może odnieść odpowiedni skutek - ciężko ranny w rękę Ashley będzie miał kłopoty z odpowiednim machaniem swoim mieczem, trafiony w nogi nie da rady biegać... Odpowiednio reagować też będą przeciwnicy. Ich ciała są różnie podatne na obrażenia. W zasadzie sprowadzi się to do atakowania ich słabych punktów. W sumie coś podobnego zostało zastosowane w PE. Ale pole do poprawy zostało. Do tego dochodzi jeszcze kwestia broni, która w miarę używania "nabiera doświadczenia". Miecze w VS składają się z klingi, jelca i magicznych kamieni.

Dowolne łączenie tych elementów ma owocować nowymi broniami (w grę wchodzą całe stosy średniowiecznego żelastwa), a wziąwszy pod uwagę rosnące poziomy doświadczenia poszczególnych elementów powstaje obraz usprawnionego systemu broni z PE. I kolejne porównanie. Chyba nie do uniknięcia...

Pomimo, że gra jest we wczesnym stadium produkcji, to zauważyć daje się bardzo duża dbałość o szczegóły. Grafika wygląda dobrze, a ciekawie zrealizowane dialogi zrywające wreszcie z oknami z maszynopisem, na korzyść komiksowych dymków i fontów są bardzo miłym smaczkiem. Na razie na grę cień rzuca tylko jedno - jej producent Yasumi Matsuno utrzymuje, że całość da się ukończyć w 5-7 godzin. A to zdecydowanie zbyt krótko. Ale PARASITE EVE też nie był... Nieważne. Gdy dowiemy się czegoś więcej - damy znać. **[Banan]**

Większość screenów na tej stronie pochodzi z nieinteraktywnego dema VS. Film był krótki, treściwy i koncentrował się wokół mrocznych gotyckich lokacji.

■ Wydawca: Konami ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Listopad 1999

Dance Dance Revolution

Na początku była BEATMANIA, która zapoczątkowała coraz liczniejszą grupę gier muzycznych produkowanych przez Konami. Gry te w wersji na PSX są sprzedawane ze specjalnymi kontrolerami - bez nich zabawa nie miałaby specjalnie sensu.

Gra pokazuje, w jaki sposób należy się ruszać na macie. Jest to praktycznie jedyna porcja japońskiego tekstu, na jaką się natkniemy.

DANCE DANCE REVOLUTION kontynuuje linię gier muzycznych tej zasłużonej firmy. O wersji automatowej gry, bijącej rekordy popularności w japońskich salonach gier pisaliśmy w Arcadii jakiś czas temu. Tymczasem ukazała się konwersja gry na PlayStation i wzbudza ona nie mniejsze sensacje.

Otóż w **DANCE DANCE REVOLUTION** nie gra się przy pomocy joypada (można - ale po co?). Z grą sprzedawana jest specjalna mata, będąca odwzorowaniem dołu automatu. Możecie ją zobaczyć na zdjęciach. Na macie w naturalny sposób rozłożone zostały przyciski PSX'owego joypada. Stajemy na niej i patrzymy na ekran telewizora rytmicznie nadeptując kierunki. O tym, co i kiedy nacisnąć informują nas pojawiające się na ekranie telewizora strzałki.

Gra zawiera w sobie kilkanaście utworów (z wokalami) na trzech poziomach trudności. Zaczynamy od lekkiego disco, przez ostry dance i house, można też pogować w rytmie ska i wreszcie spróbować break-beatów i jungle. Te ostatnie wymagają długiego treningu - gra punktuje poprawne ruchy i odbiera je przy chaotycznych wygibasach. Aby przejść dalej, trzeba zaliczyć numer do końca.

Być może ktoś pomyśli, że pukanie nogą w strzałki jest nudne i przypomina chodzenie sobie w kółko. Nic bardziej błędnego. Oprócz tego, że wszystkie kawałki idealnie nadają się do tańczenia to momenty, w których należy skakać po strzałkach umieszczonych na macie zostały tak dobrane, że składają się na układy taneczne. Wiem co mówię, gdy po godzinie bezsensownego łażenia po macie zacząłem czuć rytm - skakać, bujać się i wyginać na wszystkie strony - co przyniosło znacznie lepszy efekt niż standardowe stepowanie. Rewelacja.

Aby mieć pełen obraz gry i funkcjonalności maty zaprosiłem do testów koleżanki. I tu kolejna bomba - gra jest wprost idealna dla dziewczyn! Po tygodniu Angie skakała jak szalona zaliczając 47-punktowe comba, bijąc wszelkie moje rekordy.

Jest jeszcze lepszy patent: dwie maty. Tak jest - **DANCE DANCE REVOLUTION** pozwala na grę multiplayer we dwie osoby. Trzeba tylko wynieść z pokoju połowę rzeczy, ale jazda jest po prostu niesamowita. Układy, jakie mogą odstawiać dwaj gracze to już prawdziwe szaleństwo.

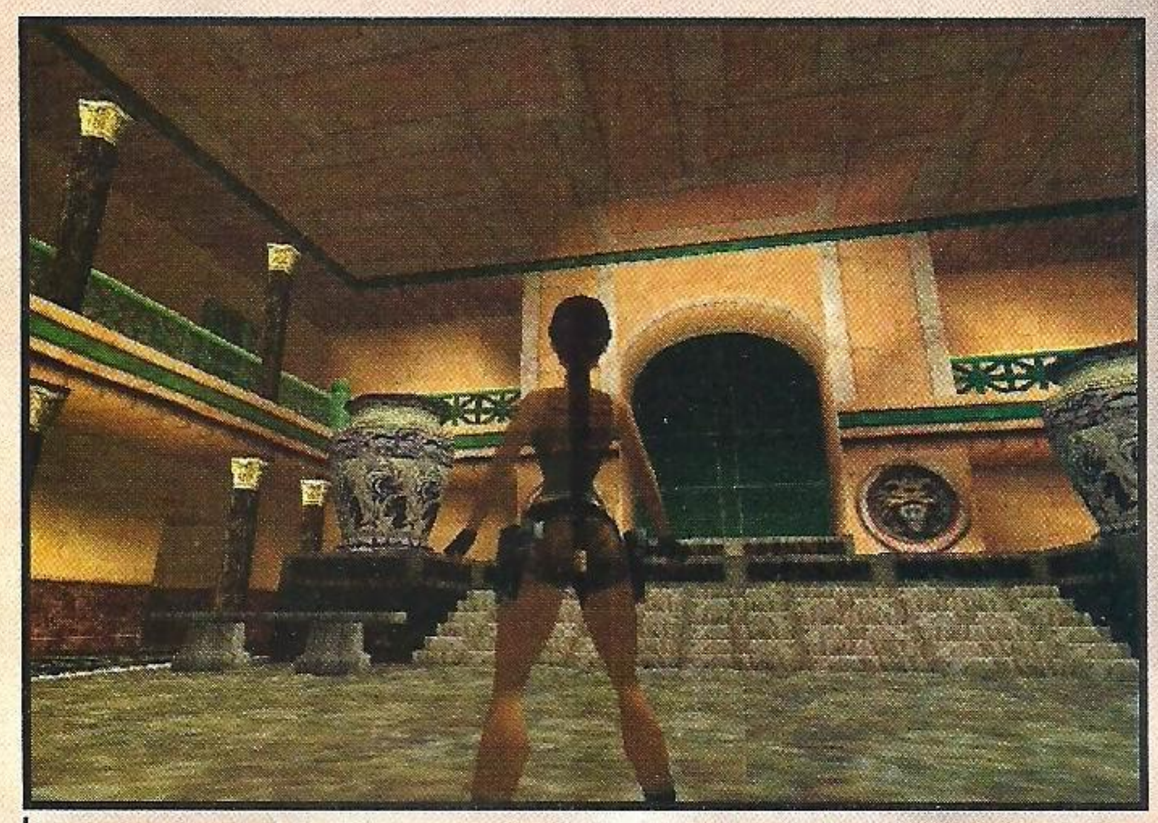
Lada dzień ukaże się też dodatek do gry z nowymi piosenkami. I o to chodzi...

Serdeczne podziękowania dla mojej przyjaciółki Swietlany za pozowanie do zdjęć. Watch your back, baby. **[Gulash]**

Everybody Kung-Fu Fighting jak śpiewa grupa Bus Stop. Naciskamy przyciski nogą w momencie, w którym jadąca z dołu strzałka wejdzie na tę na górze.

Ekran wyboru piosenki, do której będziemy tańczyć i przykładowy ciąg strzałek, które będziemy deptać skacząc po macie we wszystkich kierunkach.

Tak właśnie wygląda gra w DANCE DANCE REVOLUTION. Do tego należy dorzucić dynamikę towarzyszącą skokom i figurom i mamy prawdziwy szał!



Autorzy zapowiadają drastyczny powrót do korzeni serii. Ileż to razy słyszeliśmy podobne bańczuczne zapowiedzi... Miejmy nadzieję, że tym razem będzie spoko.

Tajemniczy szkieletor złapany w locie. Skok, do którego najwyraźniej zostanie zmuszona Lara także nie wygląda na zbyt prosty...

■ Wydawca: Eidos ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Listopad 1999

Tomb Raider The Last Revelation

Nowa, stara Lara powraca. Kolejna już część TOMBA pojawi się tylko na Playstation. Ot, takie sympatyczne zakończenie czteroczęściowego romansu z 32-bitową konsolą Sony. Największym zaskoczeniem jest to, że Core, stojąc w obliczu trzech nowych, potężnych platform sprzętowych, postanowiło stworzyć kolejną część na PSX'a...

Przedstawiciel bliżej nieznanego nauce plemienia "biggastupidtribalnigga" próbuje odesłać Larę tam, skąd przyszła. A łyżka na to: niemozliwe!

Jest to o tyle dziwne, że każda firma, która ma już wyrobioną markę na rynku pospieszyła z zapewnieniem o tworzeniu sequeli swoich przebojów na konsole nowych generacji. Jak w tej sytuacji broni się Core? Dosyć sensownie. Przede wszystkim - prace nad czwartą częścią gry zaczęły się już jakiś czas temu i było za wcześnie na opracowywanie jej nawet na DC-ka. Po drugie zaś - developerzy bardzo dobrze czują się z PSX-em.

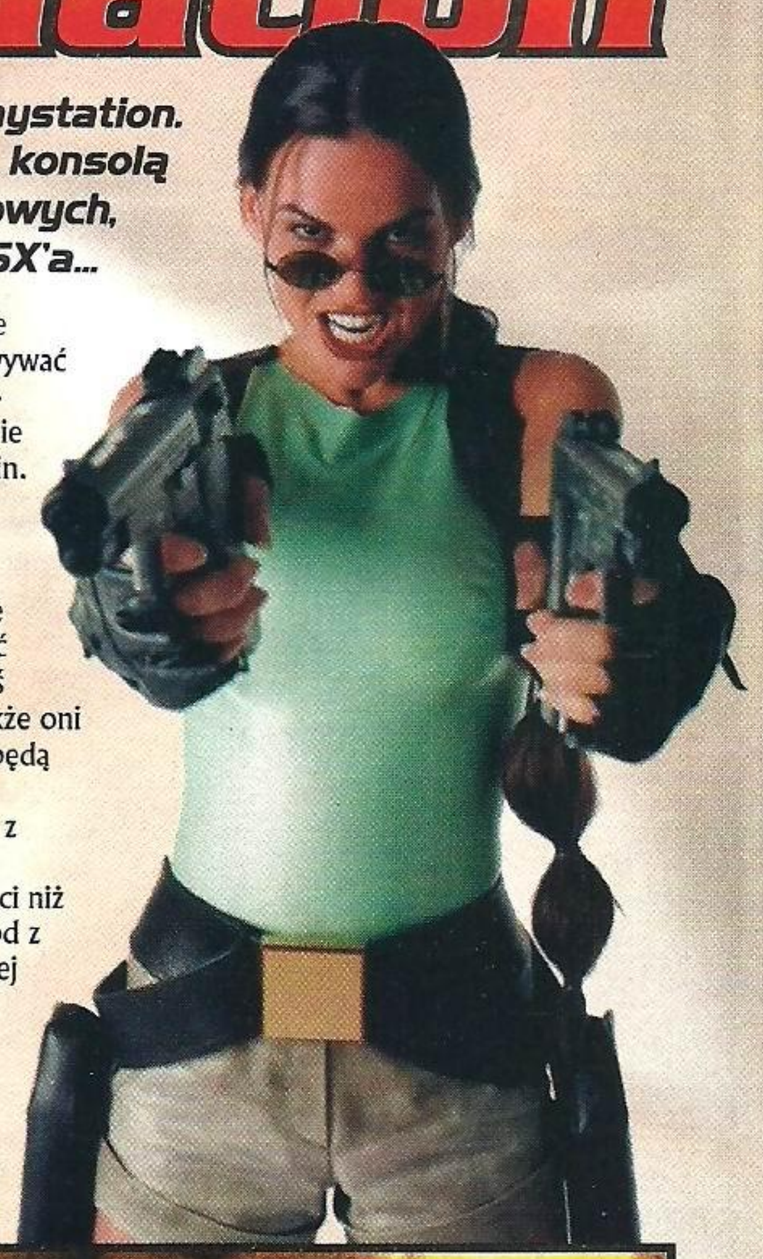
Nierzadko mamy okazję słyszeć to z ust twórców gier. Ale jednak. Pan Adrian Smith, dyrektor operacyjny Core nie omieszkał wspomnieć o kilku błędach, które jego zdaniem popełnione zostały podczas prac nad TR III. Po pierwsze - gra była zbyt trudna. Nie bez wpływu na to miały przenośne kryształy do save'owania oraz dosyć utrudniająca orientację w terenie swoboda w poruszaniu. Okazuje się, że graczom nie przypadł do gustu scenariusz, w którym bohaterkę nosi z kontynentu na kontynent, przez co całość traci na ciągłości. I te elementy mają ulec poprawie.

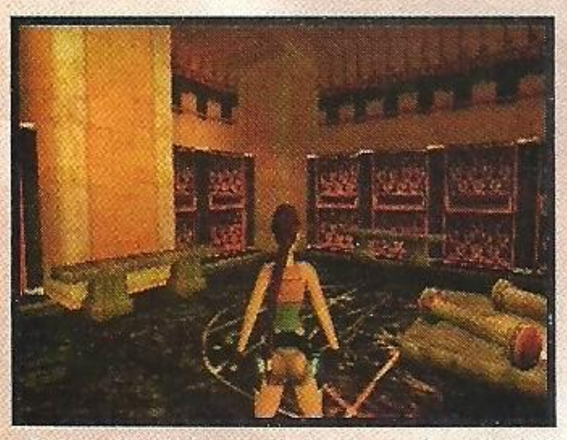
Pomijam wszelkie kwestie typu : "Lara zostanie obdarzona dodatkowymi workami polygonów", bo to jest dosyć oczywiste. Ważne jest jednak to, że zmiany obejmą przede wszystkim podejście do gry. Tym razem akcja rozgrywać będzie się wyłącznie w jednym miejscu - w Egipcie. Na jego terenie wyodrębnionych zostanie pięć tematycznych lokacji, ale mają one wszystkie być nierozerwalnie ze sobą związane. Poza tym wprowadzona zostanie opcja umożliwiająca zachowywanie gry w dowolnym momencie.

Wprowadzono dwa dodatkowe uproszczenia. Jedno to to, że bohaterka będzie nosiła ze sobą notes, w którym znaleźć można będzie podpowiedzi do co trudniejszych łamigłówek. Drugie dotyczy za to fabuły. Aby nowi gracze nie czuli się obco, będą mogli zapoznać się z historią przygód z wcześniejszych części TR.

Jakie inne niespodzianki czekają starych larofilów? Nie będą mogli zdawać się wyłącznie na umiejętności strzeleckie sterowanej postaci. Od teraz ta nie będzie już automatycznie nakierowywać się na każdy cel w pomieszczeniu - najpierw trzeba go będzie faktycznie dostrzec. Pomagać w tym mają m.in. różnorakie źródła światła znajdywane w czasie wędrówek. Sami przeciwnicy mają z kolei nabyć nowych umiejętności. Ma znacznie zmniejszyć się ich liczba na korzyść jakości. Na przykład - jeżeli gdzieś może dotrzeć Lara, to mogą to także oni (nie wystarczy już uciec z lokacji, będą wytrwale ścigać bohaterkę).

Jak się okazało marzeniem ludzi z Core było wykorzystanie zagadek polegających bardziej na sprawności niż nerwowym przepychaniu przeszkód z lewa na prawo. Teraz dojdzie więcej kombinowania (dosłownie - np. łączenie karabinu z latarką w celu uzyskania prymitywnej broni z noktowizorem, oraz w przenośni - podczas główkowania nad rozwiązaniami zagadek). **[Banan]**





Jak widać będą też nieco bardziej współczesne lokacje. Chyba, że Egipcjanie czytywali książki i trzymali je na ładnych półkach.

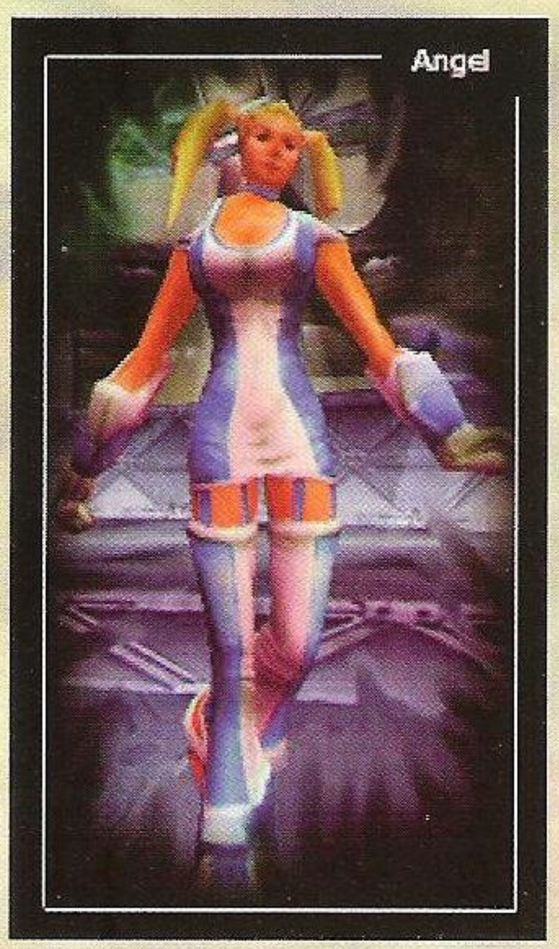
Pochodnie, szkieletory i ogromne przestrzenie podziemnych grobowców - po prostu naturalna przestrzeń życiowa dla Kroft Lary. Dla Rabusia Grobów.

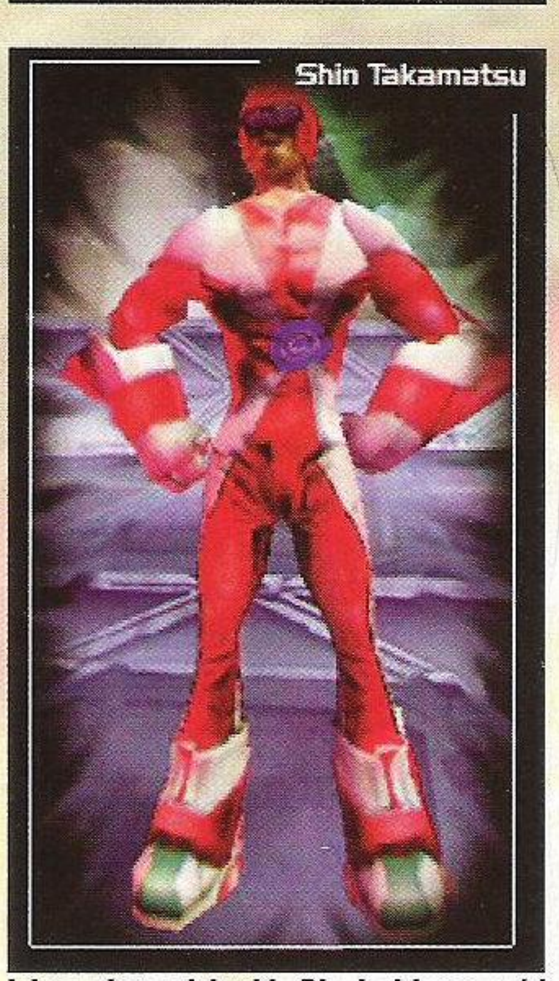
■ Wydawca: Acclaim ■ Platforma: Dreamcast ■ Termin: Październik 1999

Trickstyle

JEST NA NEO PLUS VIDEO 2 E3 '99

Chyba ktoś na tej stronie ma szansę stać się dla DC tym, czym 1080 SNOWBOARDING był dla N64. Tylko ze smugami. No i w przyszłości. Stymulacja wyobraźni: TONY HAWK'S PRO SKATER z domieszką WIPEOUTA.





I bez niespodzianki. Dla każdego coś miłego - od kolesi z bródkami w szerokich gatkach aż do obcisłych kombinezonów.

Wystarczyło kilka sekund z TRICKSTYLE na niedawnym E3 w Los Angeles aby całkowicie dać porwać się magii tego tytułu

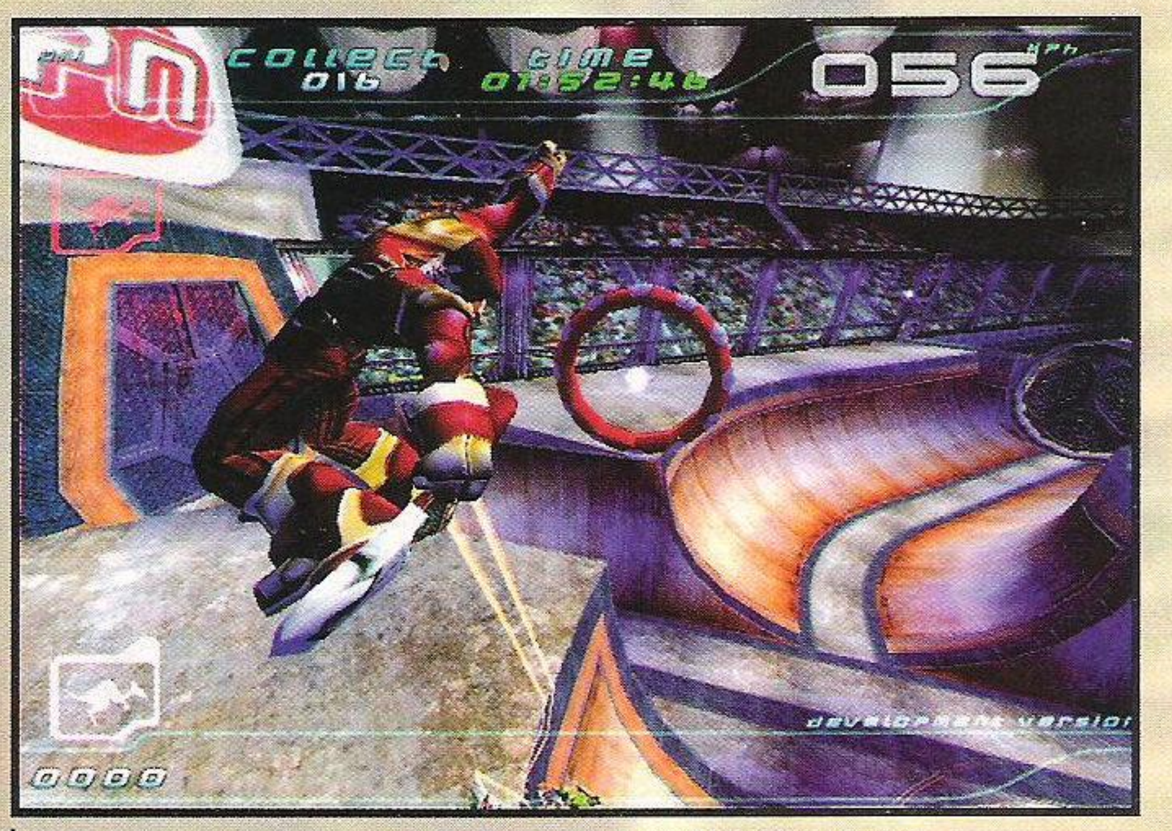
TRICKSTYLE to pierwsza propozycja Acclaimu jeżeli chodzi o DC. Ich futuboarder (drepcząc dalej po utartej przez nas ścieżce neologizmów z przedrostkiem "futu-") jest skrzyżowaniem dzisiejszej deski (ze względu na miejsce poruszania) ze snowboardem (ze względu na wygląd) oraz hoverboardem Marty'ego McFly'a z "Powrotu do Przyszłości" (ze względu na odrzutowy napęd). Nie pierwsza to próba wystrzelenia przez firmę z grą, która w udany sposób symulowałaby jazdę na antygrawitacyjnej desce. Ale pierwsza, którą chyba będzie można uznać za udaną.

Gra jest nieprawdopodobnie wręcz szybka. Dechy zostawiają różnokolorowe smugi, dzięki czemu podczas ewolucji pełnych salt i beczek wykonywanych w powietrzu możemy śledzić drogę jaką właśnie odbyliśmy. Masy ramp i skoczni aż proszą żeby się z nich wybić. A kiedy już się na nie wjedzie, wybicie nie kończy się marne trzy-cztery metry nad ziemią. Na dobrą sprawę te skoki dopiero tam się zaczynają.

Oprócz możliwości wyboru jednej z dziewięciu ścigających się postaci, pozostaje jeszcze tylko dobrać sobie deskę (tutaj trzy rodzaje - "turbo" do posuwania z niesamowitymi prędkościami, "impact" - wytrzymały kawał sprzętu do bezpardonowego walenia w przeciwników i "stunt" - zwrotna i przyjemna w obsłudze deseczka dla lubiących tricki). I można zacząć urągać Newtonowi. Oraz jego niezupełnie aktualnym, jak się przekonacie, prawom. Trzeba oczywiście zwrócić uwagę na to aby deska była dostosowana do możliwości oraz umiejętności postaci (niektórzy z boarderów są potężni i łatwo rozwijają duże prędkości, ale z trickami kiepsko, z drugiej strony są mali i chuderlawi wymiatacze, którzy jednak specjalnie nie potrafią się rozpędzić).

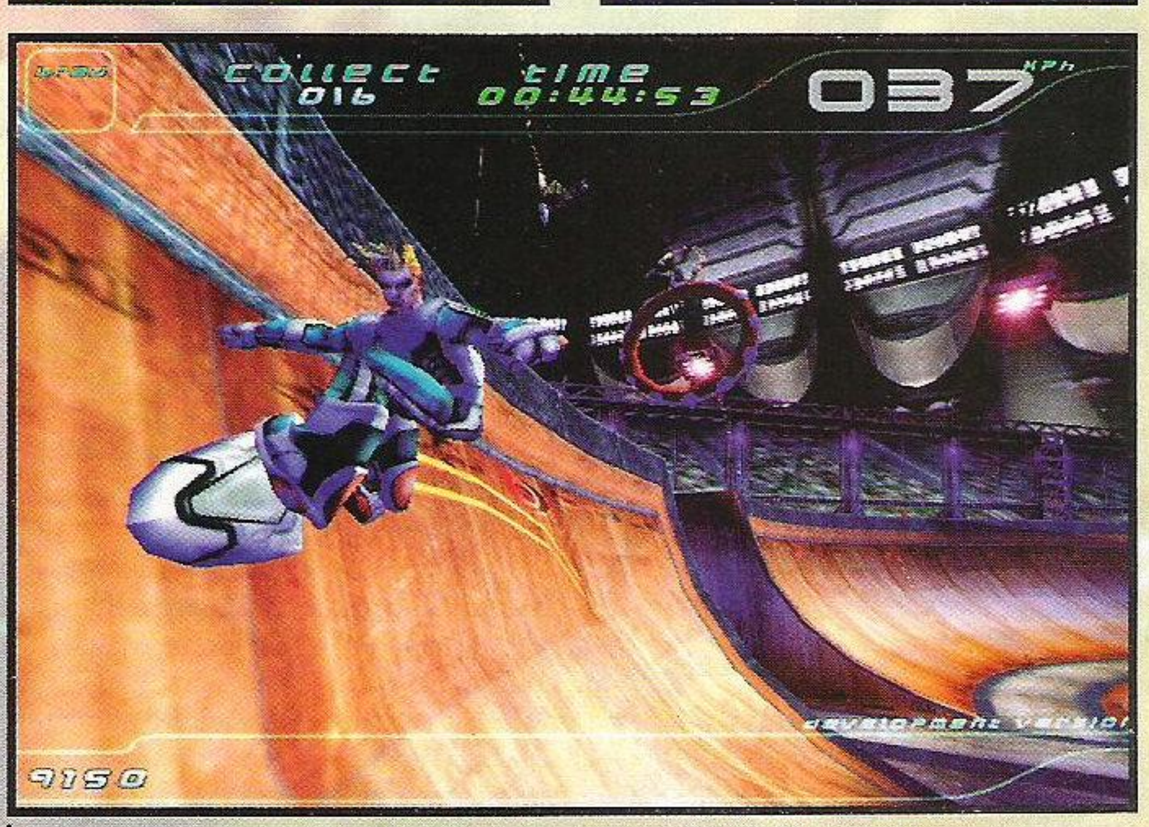
W TRICKSTYLE dostępne są różne tryby rozgrywki - począwszy od przyszłościowego half-pipe'a, przez możliwość odbycia spokojnej przejażdżki po jednym z wybranych torów aż po wyścig ulicami miast (a raczej ich odpowiednikami z przyszłości). Każde z miast ma w sumie pięć różnych (i to prawdziwie, a nie tylko będących lustrzanymi odbiciami albo wersjami nocnymi tych samych tras) torów. Z kolei każdy z torów ma swoje skróty, odnogi i rozgałęzienia. Miasta w których można będzie się wyszaleć to Nowy Jork, Neo Manhattan, Aerial Tokio i Future London (z karłowatym Big Benem). Czyli lekką ręką dwadzieścia tras. Pełnych niespodzianek.

Same akrobacje (każda postać ma swoje własne i niepowtarzalne) mają służyć dwóm celom. Po pierwsze - wiadomo - można się popisać, a po drugie - umożliwiają korzystanie z sekretnych przejść i skrótów. Na jednej z tras np. po odpowiednim wybiciu się można położyć się na desce i przejechać wąskim tunelem, a w innym wykonując salto przebić się (nie raniąc się przy tym) przez szybę. TRICKSTYLE będzie utrzymywać płynne 30 fps'ów i pojawić ma się we wrześniu, razem z premierą DeCe. **[Banan]**



Ma szanse na wejście w ten pierścień. Nie jakieś wielkie, ale ma.

Normalnie jakby ktoś stanął na masce jednego ze śmigaczy z WIPEOUTA...



Wygląda niesamowicie. A to tylko screeny. W akcji wymiata...

Ivy i Xi w śmiertelnym uścisku. Poprosiłem dziewczyny o odpowiednie pozycje, aby zmieściły się pod Zygfrydem. I udało się.

Patrząc na SOUL CALIBUR DC w akcji ma się wrażenie pobytu w innym wymiarze czasoprzestrzeni. Jeśli to TAK wygląda, to TEKKEN 4 po prostu nas z-a-b-i-j-e!

■ Wydawca: Eidos ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Listopad 1999

Soul Calibur

The legend will never die...

"Najbardziej spektakularne mordobicie w historii gier video."

Gulash, Joseph, Wicik, Banan.

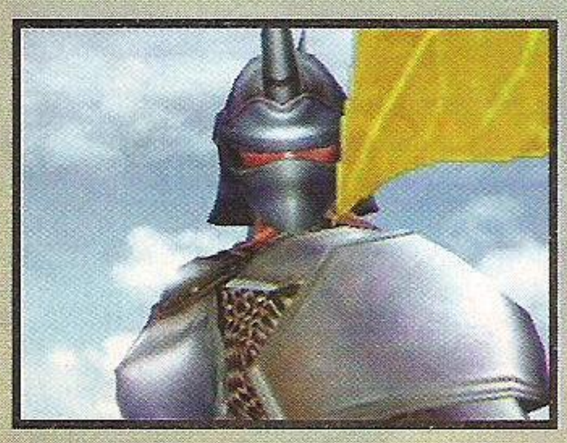
SOUL CALIBUR, SOUL CALIBUR, SOUL CALIBUR... Wciąż o nim piszemy. Ale nic się na to nie da poradzić. Ta gra jest po prostu zbyt śliczna, zbyt efektowna i robi zbyt duże wrażenie, aby nie wykorzystywać każdej nadarzającej się okazji do napisania o niej czegokolwiek. Ale szał ogarnął nie tylko nas. Już wiemy, że jest to gra sprzedająca systemy. Wiadomo, że dostała najwyższa ocenę w Weekly Famitsu (numer jeden jeżeli chodzi o prestiż w wydawnictwach o grach video). Zachwyca się nią każdy, kto miał z nią jakikolwiek kontakt. Jeden z zachodnich recenzentów napisał np.: "Byłem właśnie w sklepie i kupiłem **SOUL CALIBUR**. Pięć sztuk". Czy chce je komuś sprzedać spodziewając się, że bardzo szybko wyjdzie ze sklepów? Czy chce powysyłać je znajomym? Czy może chce mieć w domu pięć kopii gry, która jest... No właśnie. Ale to nie jest istotne.

W zapowiedziach dotyczących planowanych dalej tytułów, które mają pojawić się na DC, już w tej chwili **DEAD OR ALIVE 2** wskazywany jest jako gra mogąca zdetronizować rewelacyjnego **SOUL CALIBURA**. Szczerze w to wątpię. Wizualnie **DOA2** być może dorównuje **SC**. Ma tryb tag team. Ale ani w postaciach, które widziałem na nieinteraktywnym demie na E3, ani też na screenach z ich twarzami nie dostrzegłem duszy. A pomimo, że na DC-ka pojawiło się już kilka godnych uwagi gier, to nie powiem, żeby chociaż jedna z nich była do tej pory właśnie tym czymś. Grą o której myśli się bez względu na to, czy właśnie się w nią gra, czy też zamyka oczy przytulając głowę do poduszki. Jest po prostu magiczna.

Czekałem na nią od roku. Śledziłem listy dyskusyjne od czasu kiedy powstał dedykowany jej site. Pojechałem do Elbląga bo wiedziałem, że jest tam arcade. Dowiadywałem się ile kosztuje sprowadzenie boardu SC z Japonii i obudowa arcade'a. Powoli szykowałem czterdzieści baniek, aby stać się posiadaczem automatu z grą. Ale pojawiły się informacje na temat wersji konsolowej. Grałem w nią z Gulashem i Grabarzem na Centralnym. Wygrałem w konkursie **SOUL CALIBUR** na E3 koszulkę z jej logiem. Gulash podrzucił mi z Japonii kilka plakatów. Żyłem tą grą.

I kiedy wreszcie odpaliłem ją w domu na DC-ku, poczułem spełnienie. Spędziłem przy niej zbyt mało czasu, aby wypowiadać się na temat systemu walki. Uniknę porównania z trzecim **TEKKENEM** na temat jego złożoności. Ale ta gra jest nieprawdopodobna. Nie wiem czy jest to wyznacznikiem klasy firmy, ale porównując konwersję **VIRTUA FIGHTER 3tb** z automatu oraz tę **SOUL CALIBURA**, można pomyśleć, że zespół Yu Suzukiego to banda amatorów, którzy od ludzi z Namco powinni brać lekcje. Płatne. Ilość urozmaiceń, dodatkowych trybów oraz sekretów jaki udało się upchnąć w SC (a nie wspominam ani słowem o absolutnie nieprawdopodobnym skoku jeżeli chodzi o jakość grafiki) może budzić kpiące uśmieszki na twarzach co bardziej złośliwych osób, które oczekują wreszcie ogłoszenia, jakiego to kalibru usprawnienia pojawią się w **VF3tb** w wersji amerykańskiej.

W SC znajdziemy - podobnie jak w TEKKEN 3 - znakomity tryb praktyki. Można w nim przetestować wszystkie ciosy i combosy oglądając je wcześniej w wykonaniu konsoli.



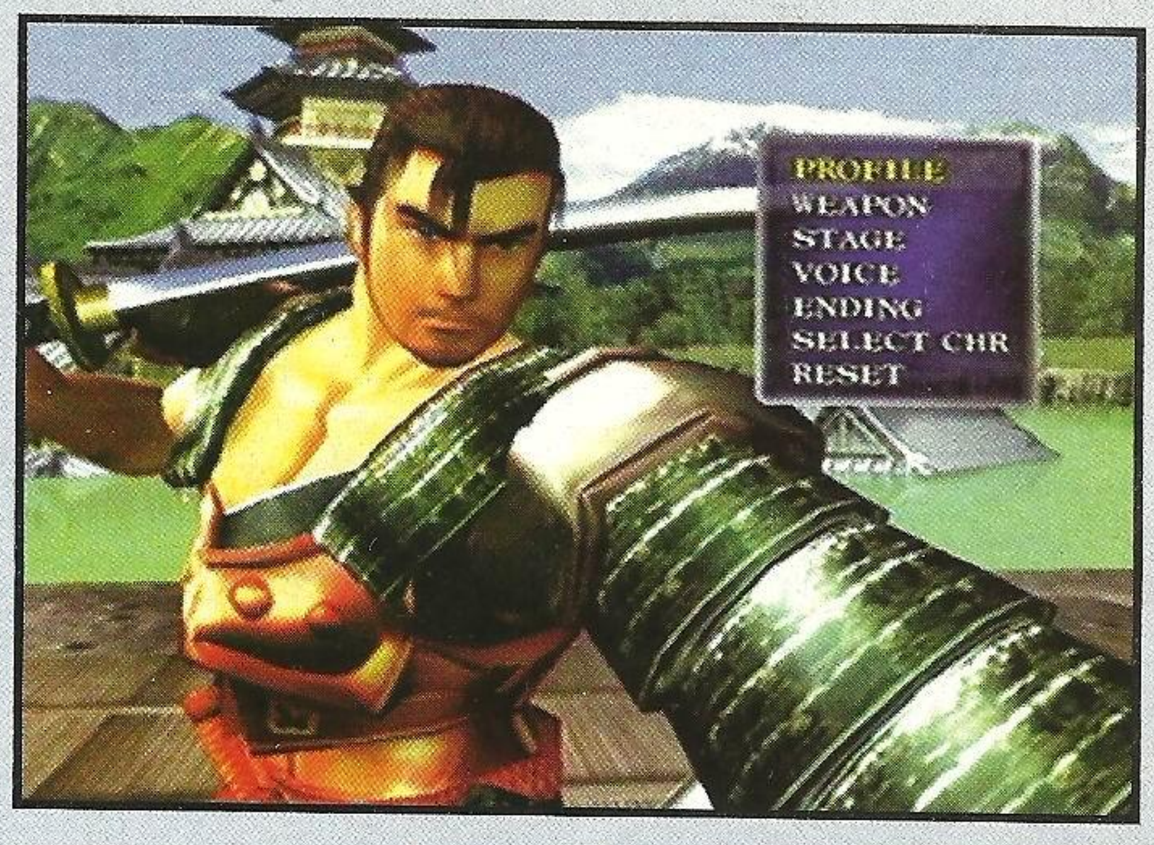
Fantastyczne intro liczone jest w czasie rzeczywistym i przedstawia występujące w grze postacie. Później dochodzi opcja Intro Director i zgadnijcie co można robić.

Kolejnym wręcz nieprawdopodobnym bousem jest możliwość obejrzenia kata każdego zawodnika występującego w grze. Rewelacja, nie można się oderwać.

Gra jest piękna, efektowna, wspaniała, cudowna, nieprawdopodobna, perfekcyjna, niepokonana, rewelacyjna, nie w kij pierdząca i w ogóle rządzi!

Skupmy się jednak na samej grze. **SOUL CALIBUR** zawiera oczywiście podobny do tego z **SOUL BLADE** tryb misji. Wykonując kolejne zadania (m.in. walka na arenie Voldo po której biegają świecące na zielono szczury powalające przeciwników albo taka , w której zaczyna się z bardzo małą ilością energii i w stanie otrucia, gdzie dodatkowo cały czas życie ulatuje - trzeba leczyć się używając Spirit Charge, uważać na ataki przeciwnika i zaatakować go dopiero przy odpowiednim stanie energii). Zaliczanie kolejnych misji nie daje jednak broni, jak miało to miejsce w przypadku **SB**. Tutaj w misjach zarabia się punkty, które następnie można wydać w specjalnej galerii. Za punkty kupuje się różne obrazki - są tu szkice postaci, ilustracje z ich końców gry, zdjęcia CG, rysunki w różnych stylach (od super deformed po prawdziwie artystyczne wizje)... Ale same obrazki to nie wszystko. Odkrywając niektóre z nich dostaje się dostęp do nowych opcji. Czasem jest to nowy strój dla którejś postaci. Po pewnym czasie dochodzą nowe bronie. Po innym - nowe lokacje do walki. W następnym - nowy tryb (Survival Extreme - różni się od standardowego tym, że walczy się do pierwszego ciosu, który wejdzie). Jeszcze dalej - dostęp do różnych opcji typu Character Profile (można oglądać postacie przy pomocy ruchomej kamery, wysłuchać ich tekstów i popatrzeć jak całe ich twarze się przy tym zachowują), opcję, w której można oglądać kata, czyli układy w których każdy z wojowników popisuje się swoimi umiejętnościami (bezbłędny jest Lizardman). A to jeszcze nie wszystko.

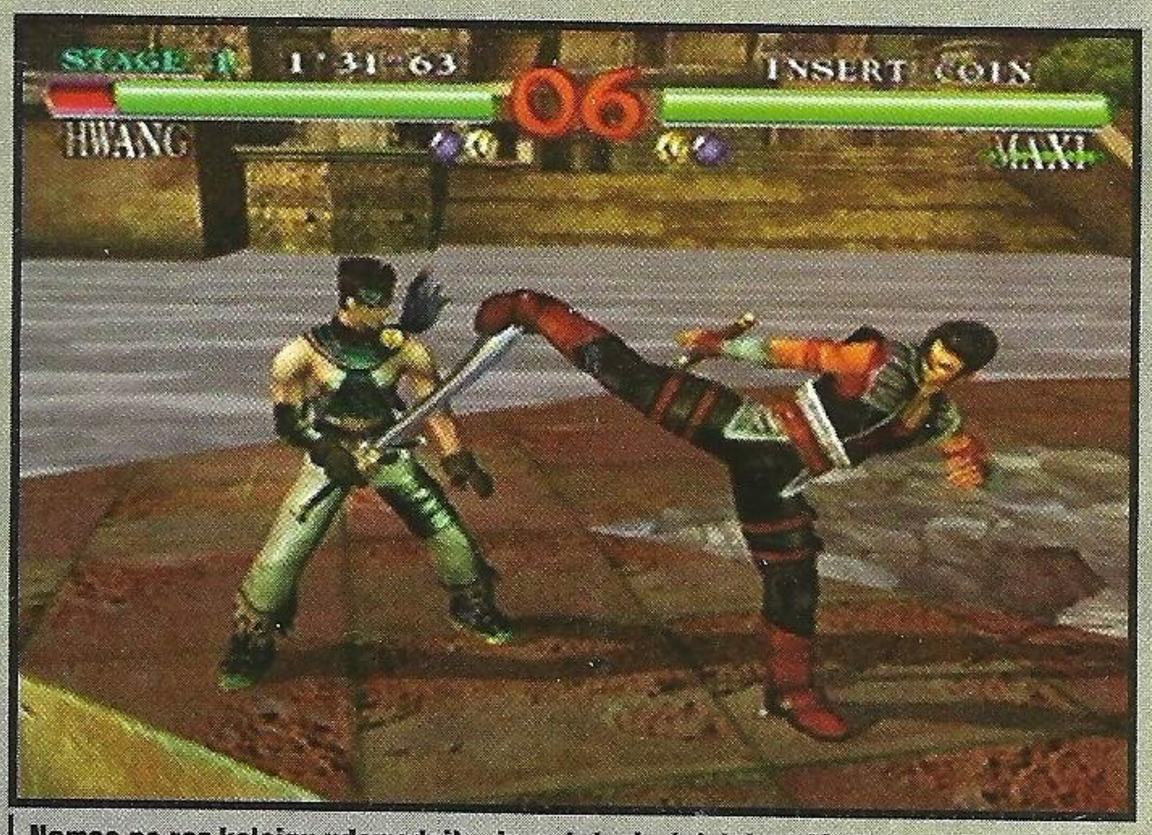
Nadszedł tez czas, żeby rozwiać wszelkie wątpliwości na temat postaci w grze - są tu (podstawowe) Nightmare, Mitsurugi, Astaroth, Voldo, Ivy, Taki, Sophitia, Kilik, Maxi i Xianghua. Po przechodzeniu tymi postaciami trybu Arcade pojawiają się nowe - Siegfried, Hwang, Lizardman, Rock, Seung Mina, Cervantes i Yoshimitsu, Dwie ostatnie postacie to walczący wszystkimi stylami i bardzo szybki Edge Master (Mokujin deluxe) oraz Inferno (ostatni boss).
W grze SC jest niesamowity, ale ileż razy można coś takiego pisać. Bardzo dobrze dopracowane ma także wszystko to czego oczekiwaliśmy po wersji na domową konsolę. W trybie practice jest na przykład możliwość obejrzenia wszystkich ciosów, jakie zna każda z postaci (plus jednego, złożonego combosa). Co jeszcze? Powiedzmy tylko, że w trybie Museum (to tam ogląda się profile postaci, ich kata, ale też zdobyte już zdjęcia) jest opcja, w której można



Chcielibyśmy, aby wszystkie gry miały tyle bonusów co SOUL CALIBUR. W Museum znajduje się nieprawdopodobna wręcz liczba obrazków - szkice, rendery, twarze, sylwetki, mangi i czego tylko dusza zapragnie. Można też przyjrzeć się każdej postaci z bliska...

włączyć walkę dwóch postaci sterowanych przez konsolę. I satysfakcję sprawia nawet samo patrzenie na ich walkę. Poza tym w opcjach można ustawić bardzo wiele rzeczy - m.in. nieskończoną energię i czas, co owocuje nieskrępowaną i bardzo efektowna walką. Wszelkie efekty zderzających się broni, parowania, zbijania i blokowania (każda z tych form obrony stosowana jest w inny sposób i czym innym owocuje) podkreślają przy tym rolę, jaką w SC odgrywa obrona. Brak tu ten stringów, a zamiast tego walka polega na łączeniu krótkich trzy-cztero ciosowych wymian, oraz bronienia się. Takie wymiany, wraz z towarzyszącym im i krystalicznie brzmiącym dźwiękiem zderzających się ostrzy i drzewców, są prawdziwą ucztą dla ucha, oka i... tego czegoś w środku. To pożywka dla duszy.

Gra jest dopracowana w najdrobniejszych szczegółach. Spędziłem przy niej już kilkadziesiąt godzin, ale jeszcze ani razu nie widziałem aby coś zwolniło, zacięło się, żeby naszły na siebie polygony czy stało się cokolwiek co mogłoby świadczyć o jakiejś, malutkiej choć słabości. Nie do końca odpowiadają mi może wszystkie stage'e, ale być może to kwestia gustu.
[Banan]
PS: Oko na mieczu Nightmare'a łypie na wszystkie strony AAAAAAAAmazing!
PPS: O mój ty synu... SC będzie przed Świętami w Europie[Gulash]



Namco po raz kolejny udowodniło, że należy do ścisłej czołówki producentów gier na świecie. Nie istnieje gra, która wygląda lepiej niz SOUL CALIBUR. Naprawdę.

Postacie i ich style walki są na tyle zróżnicowane, że każdy bez problemu wybierze kogoś dla siebie. Czy będzie to wielki Astaroth, czy szybki Mitsurugi - zależy to od was!

DINO CRISIS

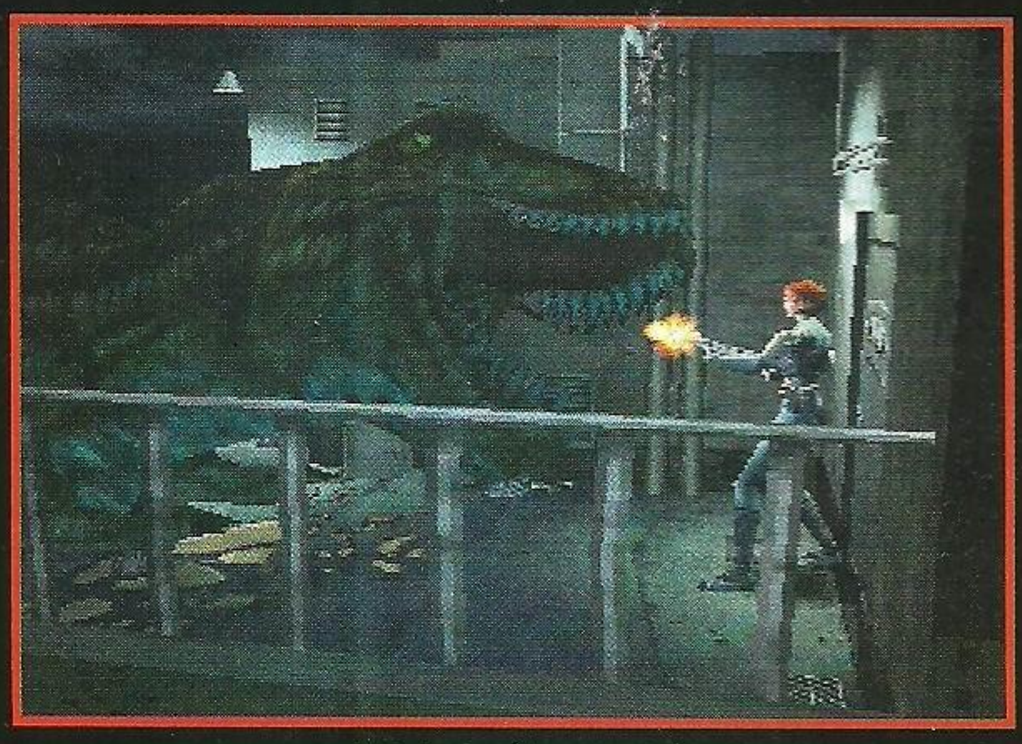
Kiedy ktoś stara się skserować pomysł innego twórcy gier to najłatwiej jest wypunktować słabe strony produktu, a biednego naśladowcę przykładnie skrytykować. Oczywiście wtedy, kiedy widoczne jest, że własnej pracy w modernizację nie włożył zbyt wiele.

No dobrze. Ale co można powiedzieć w sytuacji gdy zarówno twórcą pierwowzoru jak i xeroboyem jest ta sama osoba?

Badania profesora Kirka od dłuższego czasu znajdowały się pod troskliwą kontrolą rządu Stanów Zjednoczonych. Poszukiwania nowych źródeł energii, które od jakiegoś czasu prowadził nie mogły naturalnie pozostać bez nadzoru. Aby więc owego nadzoru się pozbyć, profesor zdecydował się na krok, który miał pozwolić mu na całkowite wyzwolenie spod czyjejkolwiek kontroli. No więc umarł. Przynajmniej tak się wszystkim wydawało. Na jego ślad trafił dopiero agent, któremu udało się przeniknąć do laboratorium położonego na odległej wyspie Ibis. Zakamuflowany jako jeden z uczonych agent przekazał do swojej bazy informację. To właśnie tam Kirk postanowił ukryć się przed swoimi dotychczasowymi pracodawcami. Wysłana pospiesznie grupa czterech agentów ma teraz za zadanie dostarczyć profesorską zgubę pod opiekuńcze skrzydła rządu. Wszyscy czekamy na RE: NEMESIS (jesień/zima). W międzyczasie trzeba jakoś zabić czas, a przy okazji - jakiegoś nieludzkiego stwora lub dwa. No więc mamy DINO CRISIS.

Kryzys Dinozaurów?

Dobrych survival horrorów nigdy za wiele. A Shinji Mikami zdołał już sobie wyrobić opinię osoby rzetelnej. DINO CRISIS to dobra gra, choć nie ukrywam, że bardziej czekam na trzeciego RESIDENTA. Ale tak to już bywa jak się człowiek przyzwyczai. Gra mogłaby mieć jednak lepszą grafikę. Tak naprawdę to ta w DINO jest o wiele gorsza niż w RE2. System broni oraz łączenia przedmiotów też jakoś za bardzo nie przypadł mi do gustu. Ale dobrze zobaczyć chociaż jak sprawdza się w praktyce. [Gulash]



DC pozwala na wykorzystanie wszystkich niemal nawyków wyniesionych z poprzednich gier pana Shinji Mikami (RE i RE2). Sterowanie postacią, podnoszenie przedmiotów, ich używanie - wszystko jest dla graczy z RE'owym doświadczeniem intuicyjne. Dodane zostały jednak pewne kosmetyczne zmiany - Regina (bowiem to nią i tylko nią mamy okazję w DC sterować) potrafi chodzić z gotową do strzału bronią, nauczyła się też sama nakierowywać na cel. Lufy nie można już dowolnie opuszczać ani podnosić, ale za to Regina sama dba aby nie spuścić żywego celu z oka.

Odrobinę ułatwia to niełatwą walkę z gadami. W momencie kiedy jedynie postrzeli się atakującego dinozaura, a ten padnie na ziemię nie wypuszczając pod siebie kałuży gęstej, czerwonej krwi, nasza bohaterka nie spuszcza go z lufy. Pozwala się to jeszcze łatwiej zorientować czy wroga usiekła czy też ten tylko udaje. Do standardowego wachlarza zachowań Reginy doszły też pewne dosyć ciekawe, wyglądające na nieśmiałe zapożyczenie z DIE HARD ARCADE Eventsy (wydarzenia). Wyobraźcie sobie, że Regina nie wadząc nikomu wchodzi sobie do pomieszczenia, kiedy nagle rzuca się na nią wielki gad. Przewraca dziewczynę, która wpada na ścianę pod wpływem ciosu, po czym próbuje rozorać ją swoją uzbrojoną w wielkie pazury łapą. Regina unika ciosu, jednak łapa zahacza o wiszący na ścianie łańcuch, co powoduje opuszczanie się zawieszonego bezpośrednio nad nią wagonika. Wtedy na ekranie pojawia się napis "Danger" i gracz musi szybko ponaciskać naprzemian kwadrat i kółko. Jeżeli się uda - Regina odturla się na bok. W przeciwnym razie spod wagonu wypłynie kałuża krwi i trzeba będzie użyć jednej z trzydziestu dostępnych (oprócz standardowych save'ów) kontynuacji. Te wydarzenia nie występują może często, ale są dobrym urozmaiceniem rozgrywki. Która jednak w sumie nie dorównuje tej z RE i RE2.

Kirk

Młody naukowiec posiadający sekretne laboratorium na wyspie Ibis. Odkrył metodę na kontrolę czasoprzestrzeni, która pozwoliła mu na podróże w czasie. Fanatyk, dla którego dobro ludzkości jest niczym w porównaniu z osiągnięciami nauki.

Regina

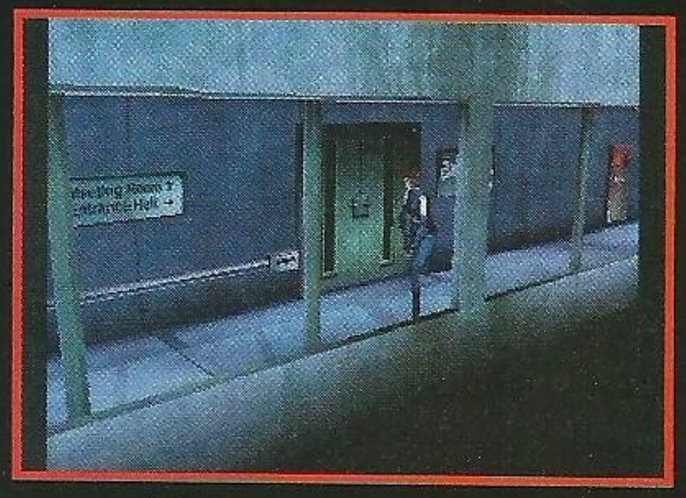
Główna bohaterka tego horroru, członek oddziału komandosów wysłanych na wyspę szalonego geniusza. Szczególnie seksownie prezentuje się w stroju jaskiniowca. Jak się dalej okazuje, daleko jej do delikatnej i wrażliwej panienki z dobrego domu.

Rick

Jedyny czarnoskóry członek oddziału specjalnego, genialny technik potrafiący naprawić praktycznie wszystko. Współpracując z Reginą łamią wszystkie zabezpieczenia znajdujące się w posiadłości doktora. Zawsze przedkłada dobro oddziału nad cel misji.

Gail

Prawdziwy twardziel, łykający sterydy na śniadanie. Przypuszczalnie jako jedyny człowiek zdołał przeżyć starcie wręcz z Raptorem. Pozbawiona uczuć maszyna, dla której ponad wszystko liczy się wypełnienie celu misji. Konflikt z Rickiem przerodzi się w...

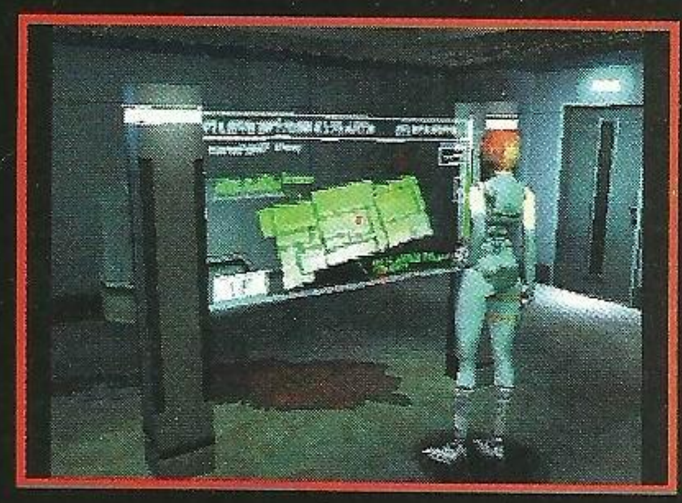


Nie wiem czy spowodowane jest to mniej budzącymi grozę przeciwnikami (za bardzo oswoił nas z nimi "Park Jurajski", za bardzo), czy też może stosunkowo małą ich różnorodnością. Na próżno szukać tu strzelających jęzorami lickerów czy wygłodniałych psów. Tylko dinozaury: zielone, czarne, różowe... Wizualnie - nieco się różnią (no i te czarne trzeba dłużej karcić). Ale na dłuższą metę wszystkie zachowują się tak samo. Chyba więcej osobowości miały równie podobne, a jednak narzucające swój luzacki styl zombiaki. Nie powiem, kilka razy podskoczyłem na krześle, kiedy okazywało się, że jakaś przerośnięta jaszczurka pogoniła mnie przez kilka odgradzanych drzwiami pomieszczeń (namiastka Nemesisa z nadchodzącego RE), ale akurat przeciwnicy raczej mi nie podpadli. Aha - no i nie zdziwcie się próbując z pistoletu ustrzelić gada. Myśleliście, że zombiaki były twarde? Na szczęście wszystkie bronie dostępne w normalnej grze - pistolet, shotgun oraz wyrzutnia granatów są upgrade'owalne. Wolałbym większą różnorodność, ale trudno. Z broniami wiąże się jednak jeszcze pewna ciekawostka. Otóż podczas gry można natrafić na różne pomocne przedmioty - fiolki, apteczki i strzałki. Odpowiednio mieszając ich zestawienia można osiągać ciekawe efekty. Od bardzo mocnych apteczek, przez strzałki usypiające aż po takie, które uśmiercają dinozaury jednym strzałem. Te ostatnie wymagają jednak poświęcenia naprawdę wielu zapasów.

A oprócz walki... Tasowanie dyskami, płytami, identyfikatorami, wstukiwanie haseł, łączenie przedmiotów, ściąganie odcisków palców ze zwłok (i z krwawych śladów) oraz całe multum kluczy do otwierania śluz, drzwi i bram wszelkiej maści... Nie brakuje też łamigłówek. W sumie - bez polotu, ale na poziomie. Trochę może ich jednak za dużo.

Wprowadzeniem naprawdę ciekawych urozmaiceń nie da się upoić, ale kilka wartych odnotowania rzeczy jest. Jeżdżąca kamera - to jedno z nich, choć moim zdaniem nie wykorzystano w pełni możliwości jakie oferowała. Druga rzecz to nieliniowość. Co jakiś czas w grze natrafiamy na rozdźwięk pomiędzy pozostałymi członkami zespołu. I przed naszą bohaterką staje możliwość wyboru: albo zrobi coś w sposób Ricka (z reguły więcej kombinowania, ale mniej walki) albo Gaila (walka na całego; fajne, ale w grze nie ma znowu tak za wiele amunicji, więc nie zawsze jest to praktyczne). Pomijam fakt tego, że obydwaj koledzy z zespołu Reginy (w tym dowódca - Gail) to leszcze, którzy cały ciężar walki zrzucają na jej barki. Trudno. Ale chociaż te wybory dają uczucie prawdziwego wpływania na przebieg akcji. Występują w sumie cztery razy (w tym ten ostatni wybór ma wpływ na zakończenie, które ujrzymy - w sumie trzy).

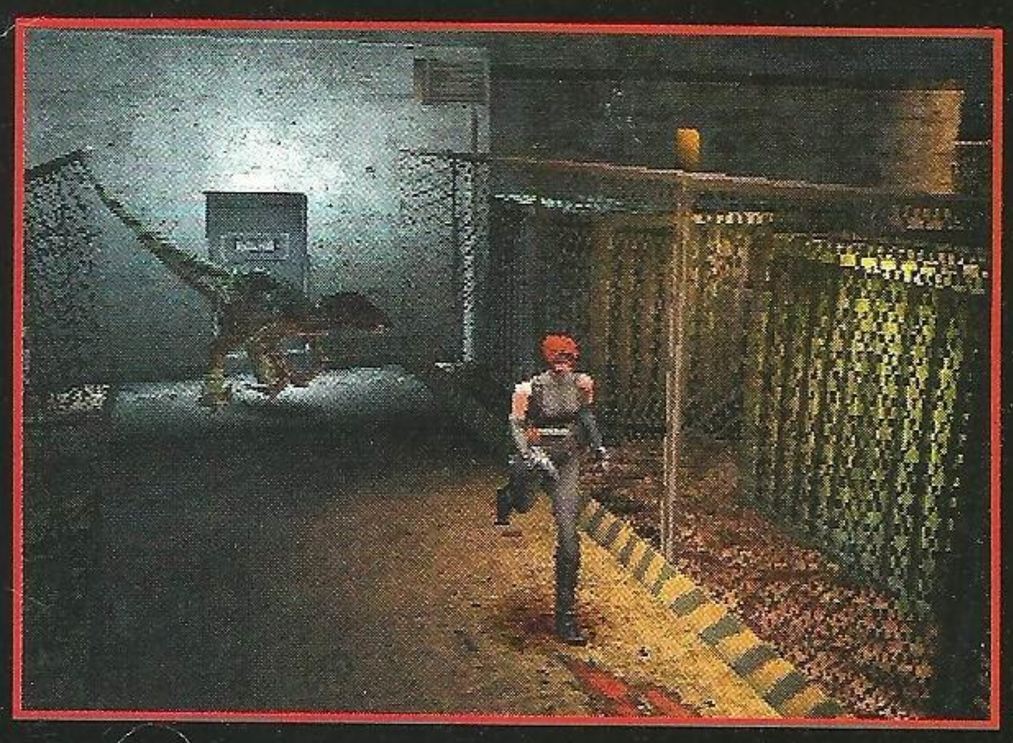
Na koniec - niestety słabo zbalansowany został T-Rex. Ze wszystkim z czym może radzi sobie bardzo szybko i bez problemów, bez względu czy to wehikuł czy trzy osoby. Ale Reginę tylko popycha nosem. Gra okraszona jest muzyką oszczędną, ale spełniającą swoją rolę. A to głośniejszy akord, a to nagle przygrywająca nastrojówka na kontrabasie. Bardzo ładne wokalnie są dialogi. Infantylne jak rzadko, ale brzmią chociaż nieźle. No i absolutnie klasyczny tekst "To jest zupełnie tak jak w tym filmie". Grafika...



Niewiele da się wykrzesać. Kalka RE2. Tylko te ruchome kamery. Ale z kolei na zbyt małą skalę, aby mówić o zjawisku. Wygląda na to, że na tym odcinku w Capcom czas stanął w miejscu.

Podsumowując. Gra jest niezłą zakąską przed daniem głównym - czyli RE: NEMESIS. Ale raczej niczym więcej. Zbyt mało innowacji, a już tam gdzie występują - raczej nie na lepsze. Ciąg dalszy pewnie nastąpi.

Banan



JEST NA NEO PLUS VIDEO 1 TGS 99 wiosna

PlayStation 8

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

360 Three-Sixty

To jest słaba gra. Naprawdę. Zaczynając od grafiki, która nie wiedzieć czemu nie chce być płynna. Sterowanie pojazdem nie jest dobrze dopracowane, podobnie jak cała reszta. Tak jak już powiedziałem - to jest słaba gra... [Banan]

Arkanoid 2000

Zabawne. Gram już od ładnych paru lat i naprawdę nie przypuszczałem, że ktoś jeszcze wskrzesi ten stary jak świat pomysł. A tu proszę... Gra wygląda jak z Amigi i tak też się w nią gra. Jeśli ktoś ma ochotę powpominać stare dzieje, albo ma za dużo klopsów - może tę grę sobie ćwiknąć. [Gulash]

Lode Runner: The Legend Returns

Litości! Kolejna próba wskrzeszenia pomysłu z ubiegłego stulecia i jak zwykle na PlayStation. W tej grze nie ma naprawdę nic, co mogłoby przyciągnąć na dłużej niż 10 minut! Już niedawna próba z wersją na Nintendo 64 bardziej mi się podobała (mimo, że w ogóle mi się nie podobała). Zapomnijcie o tej grze, przemęczyliśmy się dla was ;) [Gulash]

360°

Do dnia dzisiejszego lubiłem CRYO. Chłopaki potrafią kodować i robić fajne gry. Ale jeśli mają zamiar takie szmiry puszczać na PSX'a to niech przerzucą się na rynek Yaroze - tutaj ich nie chcemy. A już na pewno nie z 360.

Gra **360** to coś w rodzaju futuracer'a, po którym widać ambitny zamysł autorów - podrobić **WIPEOUT'A**. Ambicja to jedno, a umiejętności programistyczne to drugie - w każdym razie otrzymaliśmy grę, która zadziwia swoim niskim poziomem wykonania.

Zaczynamy od wyboru trybu gry. Opcji jest kilka: arcade, tournament (tylko na dwóch) i time trial. Do naszej dyspozycji oddano osiem pojazdów, którymi możemy się ścigać. Charakteryzują się one czterema cechami: szybkością, przyspieszeniem, zwrotnością i opancerzeniem. Szczerze mówiąc nie zauważyłem istotnych różnic w prowadzeniu maszyn, a przecież jest to dosyć istotną cechą w podobnych produkcjach. Maszyny dziwnie reagują na zakrętach - brak tutaj jednoznacznie zdeklarowanego modelu jazdy.

Autorzy przygotowali kilkanaście tras osadzonych w czterech krajobrazach - będziemy się ścigać po wodzie, lawie, śniegu i na pustyni. Niespecjalnie czuć różnicę. Także walka podczas samej gry nie jest jakoś specjalnie widoczna. W przeciwników można pruć z karabinku (tragedia), czasami zbierze się power'upy takie jak rakiety czy miny.

Zabawa jest nudna i nieprzyjemna, a to za sprawą dynamiki, grafiki oraz całej kiepskiej reszty. Krajobraz jest dosyć ziarnisty, tekstury niedokładne i przytłaczające swoją nijakością. Wszystkie bonusy ledwo da się zauważyć. Podczas wyścigu z głośników leci techno, które do całości nie pasuje najlepiej. Co prawda da się zauważyć kilka niezłych programistycznych sztuczek choćby takich, jak świetnie zrobione odbicia w tafli wody. Ale to za mało aby przyciągnąć na dłużej.

360 jest grą bez żadnego polotu. Brak jej konceptu, który dałby jej siłę. Nie ma tu jakiś fatalnych wpadek ale nic nie poradzę, że zupełnie nie chce mi się w nią grać. Podejrzewam, że wam także by się nie chciało...

Brat

Arkanoid 2000

Koniec wieku to czas odgrzewania. Najpierw czterysta różnych rodzajów TETRISÓW, potem CENTIPEDE, a teraz posypią się ARKANOIDY. Oby nie, ten który właśnie się ukazał w zupełności wystarczy.

Chłopakom z TAITO chyba znudził się **BUST - A - MOVE** bo wzięli się za szlagierowy tytuł starych, dobrych czasów. **ARKANOID**. Czy jest ktoś, kto nie wie o co chodzi? Najpierw pojawił się na automatach robiąc niesamowitą karierę, potem zdobył serca posiadaczy komputerów 8-mio bitowych, był na Amidze... no wszędzie! Wszystkich bawiło odbijanie piłeczki tak, aby zniszczyła wszystkie klocki widoczne na planszy.

Szczerze mówiąc liczyłem na jakieś nowe pomysły, ale zawiodłem się. W najnowszej odsłonie dumnie zatytułowanej **ARKANOID 2000** nie znajdziemy absolutnie niczego nowego. Ze zniszczonych klocków spadają te same bonusy - laserowe strzały, guma przylepiająca piłeczkę itp. Autorzy ograniczyli się jedynie do kosmetycznych zmian. Poprawili grafikę i tła, choć za wygląd piłeczki bym ich skarcił - szczyt bezczelności. Bila już na Commodore 64 wyglądała tysiąc razy lepiej. Dodano jeszcze parę średniej jakości kawałków muzycznych i to wszystko.

Wszyscy, którzy mają pochowane w szafach stare komputery mogą ten tytuł spokojnie zignorować. Sytuację poprawiają nowe tryby dla dwóch graczy (choć ten też już był obecny w niektórych starszych edycjach) i edytor. Ten ostatni pozwala na swobodne tworzenie swoich własnych poziomów i zachowywanie ich na karcie pamięci.

Nie da się ukryć, że **ARKANOID 2000** bardzo mnie zawiódł. Liczyłem na wiele zmian zważywszy na to, że pomysł jest chwytliwy i prosty zarówno dla autorów, jak i graczy. Poza tym produkcją zajęło się TAITO a dla mnie to dobra marka. I co? Otrzymujemy grę, w którą można popykać 5 minut przed pójściem do budy, zapchać drącego się malutkiego brata bądź siostrę lub w akcie desperacji dać swej dziewczynie i pójść spokojnie spać. Bo brakuje tutaj nawet najmniejszego śladu zajawki.

Brat

Lode Runner: The Legend Returns

Zapewne już setki razy patrzyliście na wielki wschodzący księżyc, zastanawiając się jak to się dzieje, że gdy jest on wysoko na niebie robi się taki malutki. Podpowiem wam przeto, że nie ma to żadnego związku z odległością.

Nie z odległością, a z naszym mózgiem, który obrazy położone wysoko koduje jako położone dalej, a na wysokości oczu patrzącego i niżej - jako bliższe. Sprawdźcie sami zasłaniając księżyc przed oczami tabletką aspiryny tuż po wschodzie księżyca i później.

Gracze konsolowi są wzrokowcami. To nie Dual Shocki, ani moc obliczeniowa modułu dźwiękowego przyciągają do głośników maniaków z joypadami, ale poligony! Rozdzielczość! Kolory! Klatki na sekundę! Sami pewnie wiecie jak trudno odmówić ładnej grze klasy, a z drugiej strony... **LODE RUNNER: THE LEGEND RETURNS.**

Zręcznościówkowy platformer. Biega sobie ludzik i musi zebrać całe złoto z planszy. Ganiają go maniacy-kultyści, on zaś wypalać im może pod nogami grunt. We w ten sposób utworzone doły wpadają złoczyńcy i - jeśli nie zdążą wyleźć - zarastające zielsko wkomponuje ich w biocenozę. Jak zbierze się całe złoto - następna plansza. Czego spodziewać się można? Oczywiście - ze względu na prostotę gry - setek poziomów, zaprojektowanych być może ciekawie, ale ileż można tego samego! Przez kilkanaście pierwszych poziomów bawiłem się wspaniale, potem zaczęła się nuda. Czego zaś spodziewać się nie można, a jest? Opcji na dwóch graczy - ludki biegają w trybie cooperate pomagając sobie nawzajem - oraz możliwości budowania poziomów.

Grafika jest tak absolutnym uwstecznieniem w stosunku do tego co dzieje się aktualnie w świecie gier elektronicznych, że brak słów na opis tego fenomenalnego zjawiska. No dobra - są śliczne tła. Reszta ssie obrzydliwie jak odkurzacz z opcją wyciągania świerzbu spod skóry. Za to fajowski jest dźwięk: muzyka stylizowana na odgłosy dżungli, co jakiś czas pohukiwania albo rechot małp. Od całości produkcji odstaje na hektar.

LR jest grą dobrą do nudnej pracy w biurze. Odklepywanka leveli. Jeśli nie jesteś szefem monstrualnego konsorcjum i nie nudzisz się w pracy, zasiadając na ostatnim piętrze wieżowca - zapomnij o tej grze.

Grabarz

PlayStation 3

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
MIÓD 3

Wydawca: Cryo
Producent: Cryo
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

PlayStation 4

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5
MIÓD 4

Wydawca: Taito
Producent: Taito
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Sierpień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

PlayStation 4

GRAFIKA 2
DŹWIĘK 6
MIÓD 4

Wydawca: Sucess
Producent: Patra
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

TEKKEN TAG TOURNAMENT

neo PLUS

(c) 1999 Namco

Sunken City™

NEO
PLUS

ULTIMA

Świat Elektroniczne/Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEGO KOMPUTERA I KONSOLI

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

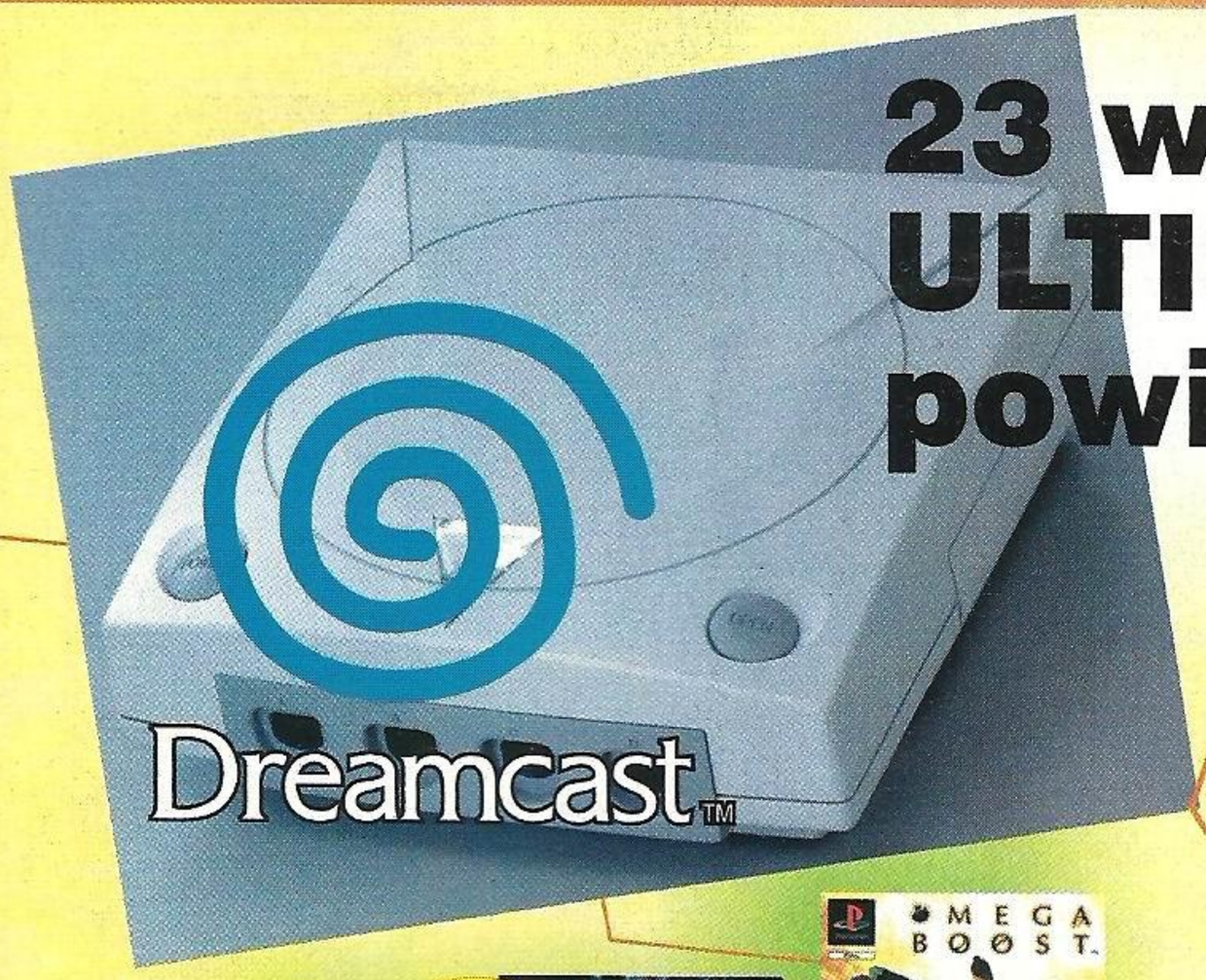
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna: pn.-pt. 10.00 - 18.00
Ultima s.c., 00-867 Warszawa sob. 10.00 - 15.00
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7

Już po wakacjach (niestety!). Ale na szczęście w świecie konsol dzieje się dużo. Już pod koniec września Europę zaatakuje Dreamcast, tymczasem Sony nie daje za wygraną, zasypując nas coraz lepszymi nowościami i super cenami. Nintendo nie pozostaje daleko w tyle wydając trzy super tytuły. Wszystkie nowości naturalnie znajdziecie w naszej ofercie. Jeżeli nie macie jeszcze naszej Karty Klubowej, najwyższy czas ją zdobyć – patrz nowe promocje!

3-cia edycja WIELKI KONKURS ULTIMY trwa

Ultima w sieci ... **www.ultima.pl**

23 września 1999 r. ULTIMA i cała Europa powita Dreamcasta!



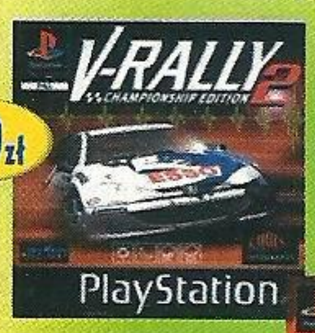
Przewidywana cena konsoli ok. **1200** zł.
3 tytuły zapowiedziane na premierę, cena ok **250** zł:
SEGA RALLY 2, VIRTUA FIGHTER 3 TB, SONIC ADVENTURE.
W przygotowaniu na październik **TOY COMMANDER, RED DOG, DYNAMITE COP, HOUSE OF THE DEAD II, SEGA BASS FISHING.** I później: **BLUE STINGER, MILLENNIUM SOLDIERS - EXPENDABLE, INCOMMING, MONACO GP RS 2, POWER STONE, TRICK STYLE, MARVEL vs CAPCOM, MORTAL COMBAT GOLD, UEFA STRIKER.**

259 zł

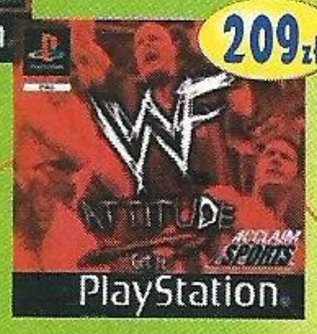
289 zł

209 zł

179 zł



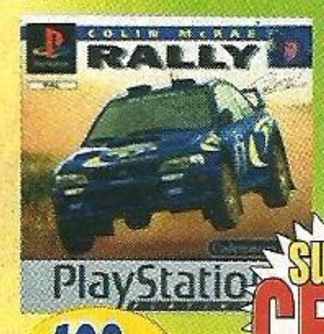
199 zł



209 zł

199 zł

99 zł



109 zł

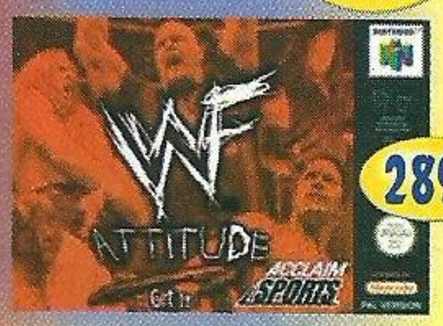
super CENA

Figurki!

Już są figurki z najlepszych gier tj.:
Metal Gear Solid, Resident Evil, Crash, Quake, Duke Nukem,
a wkrótce **Tekken**
i **Final Fantasy**

79 zł

219 zł

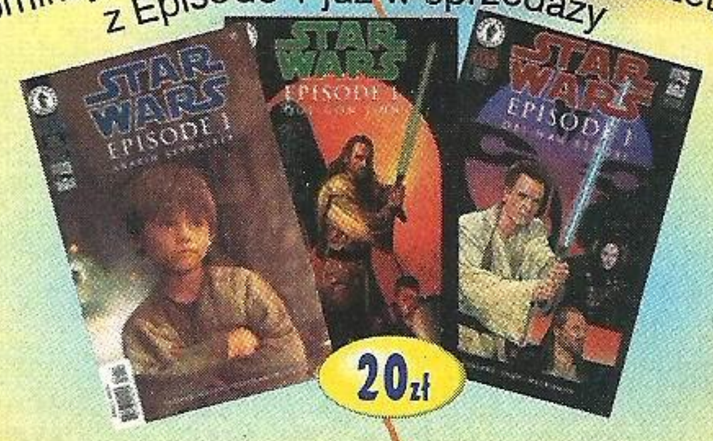


289 zł

Ponadto we wrześniu ukażą się:

- CARMAGEDDON (PSX, N64)
- JADE COCOON (PSX)
- DUKE NUKEM: ZERO HOUR (N64)
- POINT BLANK 2 (PSX)
- RC STUNT COPTER (PSX)
- RAILROAD TYCOON 2 (PSX)
- SPEED FREAKS (PSX)
- SOUTH PARK (PSX)
- UM JAMMER LAMMY (PSX)
- RAINBOW SIX (PSX)
- GEX 3 - DEEP COVER GECKO (N64)

Komiksy, plakaty, kubki, stroje i inne gadżety z Episode 1 już w sprzedaży



20 zł

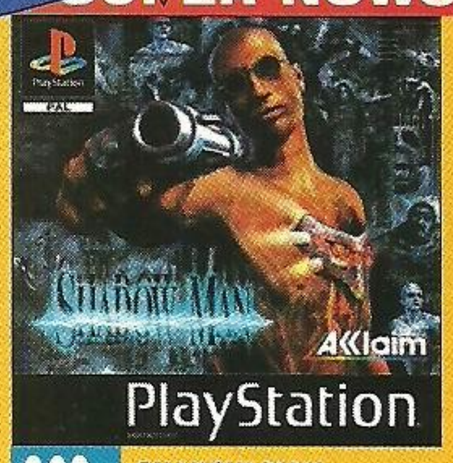
Już mam swoją KARTĘ!

Teraz kupuję TANIEJ!

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

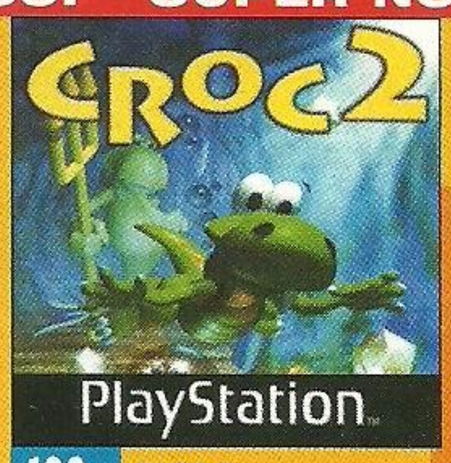
PlayStation™ PlayStation™

SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *



209zł SHADOW MAN

Krwawy horror science fiction tpp. Angielska wersja, polska instrukcja.



199zł CROC 2

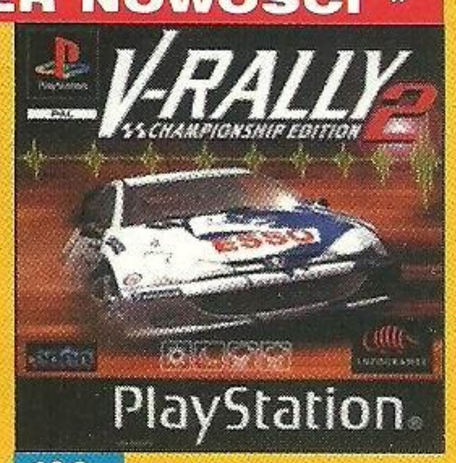
Kontynuacja znakomitego tytułu dla najmłodszych. Przygód małego smoczka ciąg dalszy. Angielska wersja. Szukajcie w połowie lipca.

199zł BUGS BUNNY LOST IN TIME

What's up Doc? Trójwymiarowe przygody kultowego królika. Angielska wersja, polska instrukcja.

199zł LEGACY of KAIN SOUL REAVER

Ostatecznie zapowiedziany na 3-go września. Dzwońcie i pytajcie. Nie można przegapić! Angielska wersja.

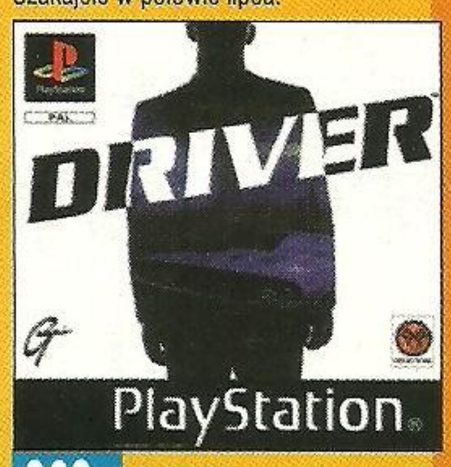


199zł V-RALLY 2

Od czasu Colin-a nie było równie fajnego wyścigu. Niesamowita grafika, szybka akcja, czterech graczy. Polska instrukcja.

219zł SILENT HILL

Niesamowity horror, pogromca Resident Evil. Już w sprzedaży. Zamów już teraz! Angielska wersja!



209zł DRIVER

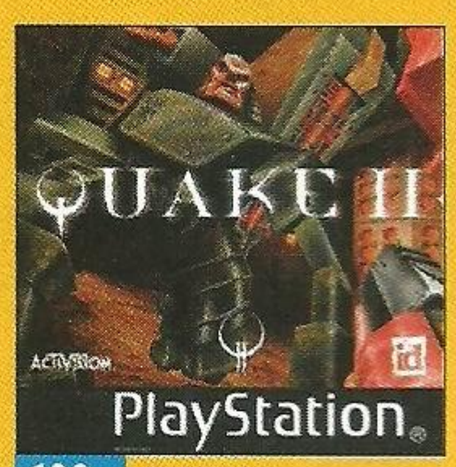
Super wozy, pościgi, rozwałka. Słowem super akcja! Długo oczekiwany HIT już w sprzedaży. Angielska wersja.

199zł SYPHON FILTER

„Shooter z mnóstwem akcji, wzbogacony jednocześnie o elementy skradanki" (N+). Angielska wersja. Polska instrukcja.

179zł OMEGA BOOST

Strzelanina jakich mało! Kosmos, roboty, mnóstwo ognia. Kill'em ALL!!! Super cena. Polska instrukcja.

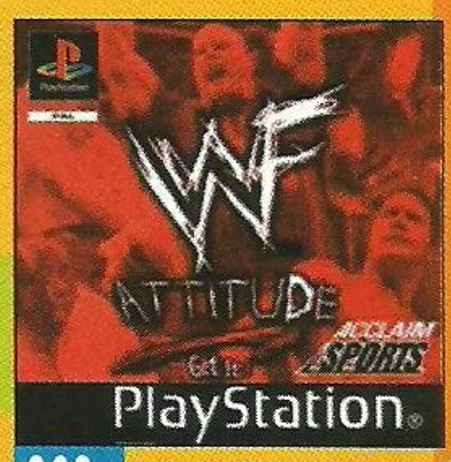


199zł QUAKE 2

Po raz pierwszy słynny Quake na PSX-a. Naprrrawdę niezły!

209zł NBA PRO 99

Konkurent NBA LIVE 99 bijący go na głowę. Produkt Konami, twórców ISS 98.



209zł WWF ATTITUDE

Całkiem nowiuścki super wrestling. Oryginalne postacie. Ekstra akcja. Polska instrukcja.

199zł APE ESCAPE

Doskonała przygodówka dla najmłodszych. A'la SPYRO. Więcej możliwości, działa tylko z Dual Shock.

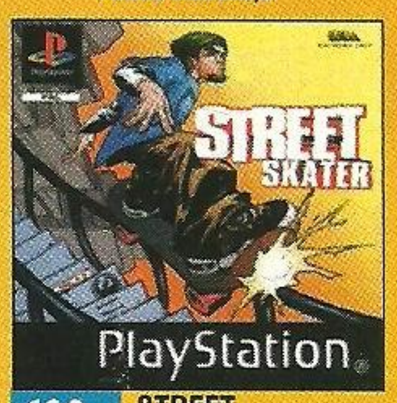
99zł TEKKEN 3

Prawdopodobnie najniższa cena w kraju! Teraz TEKKEN-a musi mieć każdy, nawet dziewczyny.

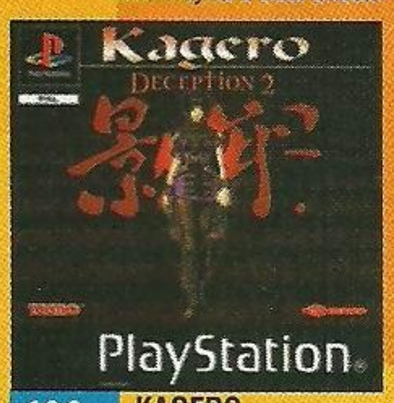
109zł COLIN McRAE RALLY

Jeżeli jeszcze go nie masz, to ostatni dzwonek! Taniej już nie będzie!

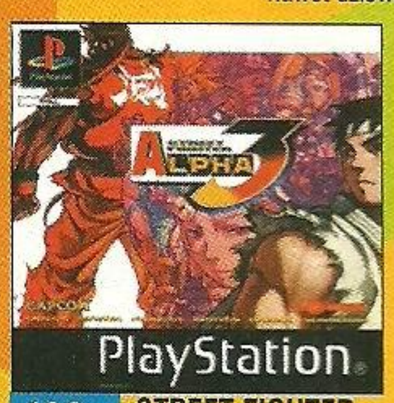
199zł NEED FOR SPEED 4



199zł STREET SKATER



199zł KAGERO DECEPTION 2

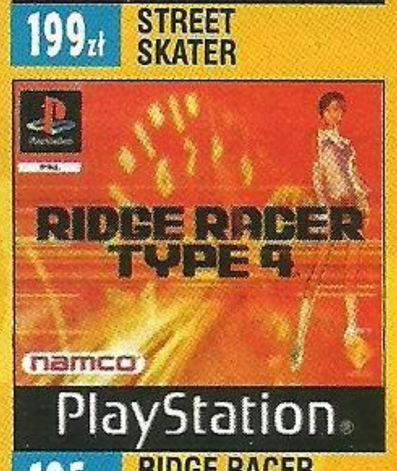


199zł STREET FIGHTER ALPHA 3

109zł GRAN TURISMO

109zł FINAL FANTASY VII

199zł BLOODY ROAR 2



195zł RIDGE RACER TYPE 4

199zł CIVILIZATION 2

199zł MARVEL vs. STREET FIGHTER

109zł GTA: LONDON 1969

199zł GEX 3

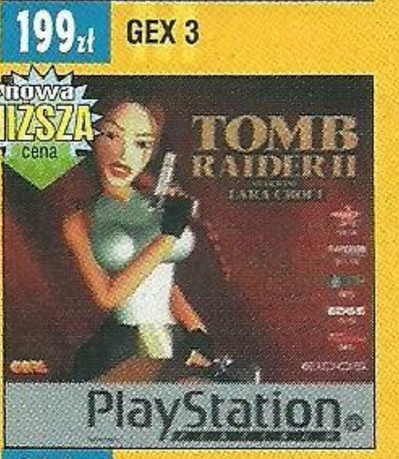
199zł KKND KROSSFIRE

199zł GUARDIAN'S CRUSADE

219zł METAL GEAR SOLID

99zł CRASH BANDICOOT 2

109zł ODDWORLD



109zł TOMB RAIDER 2

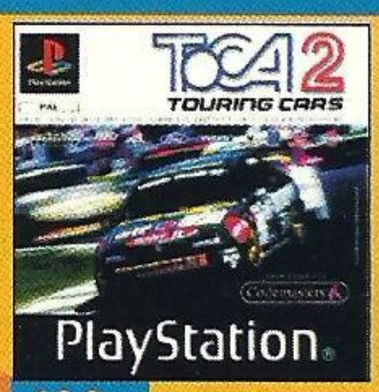
PlayStation™ PlayStation

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

209zł TOMB RAIDER 3

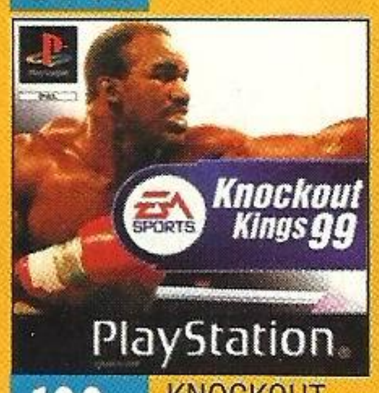
209zł ABE'S EXODDUS

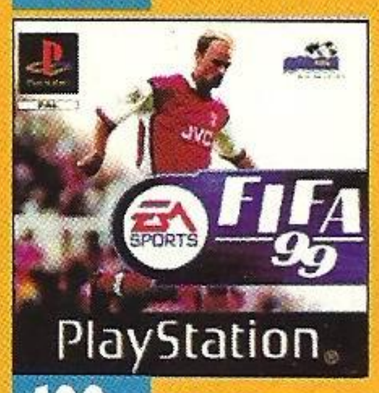
199zł POPULOUS 3


199zł TOCA 2

199zł ASTERIX

209zł UEFA


199zł KNOCKOUT KINGS 99


199zł FIFA 99

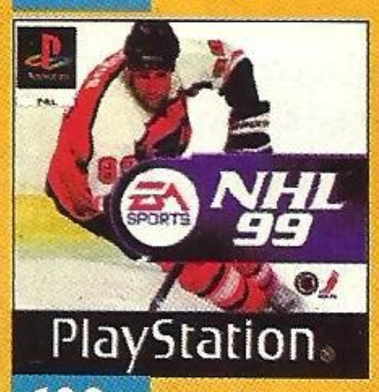
199zł DUKE NUKEM TIME TO KILL

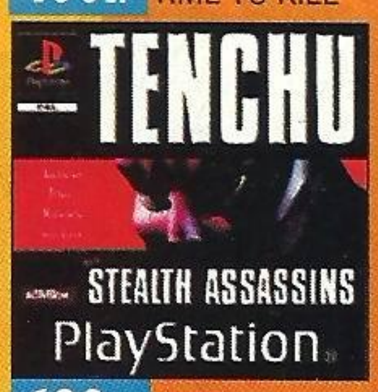
139zł SPYRO THE DRAGON

139zł CRASH BANDICOOT 3

159zł FUTURE COP

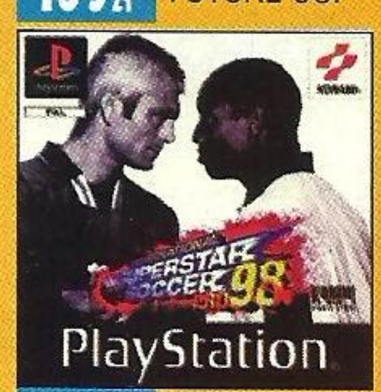
199zł MUSIC


199zł NHL 99


199zł TENCHU

199zł APOCALYPSE

199zł KENSEI


209zł ISS PRO '98

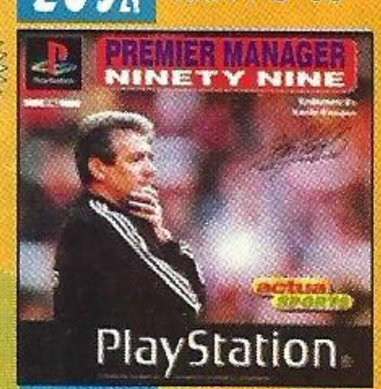
109zł COMMAND & CONQUER

109zł GTA

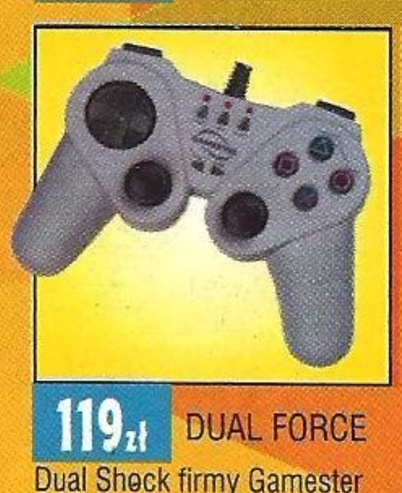
109zł HERCULES

109zł SOUL BLADE

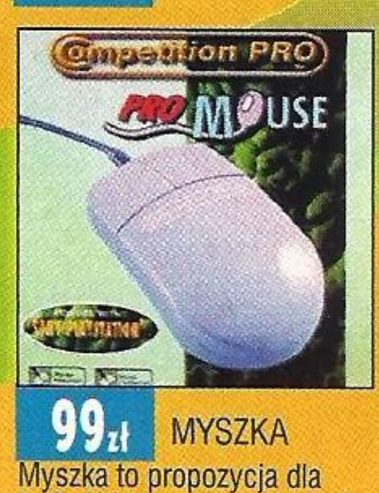
109zł MEDIEVIL


199zł PREMIER MANAGER 99

49zł JOYPAD MASTER32
Doskonały, tani pad do PSX. 8 x fire, auto-fire, slow motion.


119zł DUAL FORCE
Dual Shock firmy Gamester działający w trybie NegCon.

39,90zł MEMORY CARD
Karty pamięci 15 bloków już od 39,90 zł.



99zł MYSZKA
Myszka to propozycja dla tych, którzy grają w strategie. Jak wiadomo na padzie niej jest to łatwe.

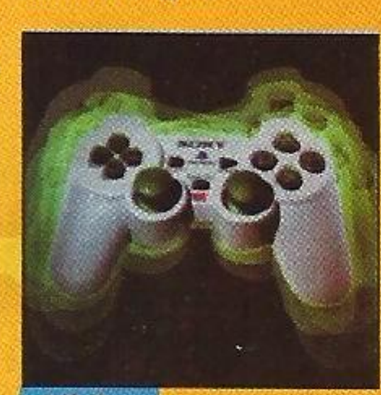
99zł PRO ACTION REPLAY
Urządzenie do „oszukiwania" w grach. Wpisz kod i stań się nieśmiertelnym.

379zł KIEROWNICA PS TWIN TURBO
Nowa, trzęsąca się kierownica dla maniaków wyścigów samochodowych. Skrzynia biegów i hamulec ręczny. CZAD!!!

85,90zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW
Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.

29,90zł KABEL RGB - SCART
Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.

69zł KABEL RFU - ADAPTER
Kabel pozwalający podłączyć konsolę do telewizora poprzez wejście antenowe.


139zł DUAL SHOCK
Analogowy joypad trzęsący się w dłoniach w trakcie gry!
Dostępny w czterech kolorach!

PAMIĘTAJ!

ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!
KOSZTY PRZESYŁKI OK. 8zł
MOŻLIWOŚĆ WYSYŁKI w 24h

AKCESORIA

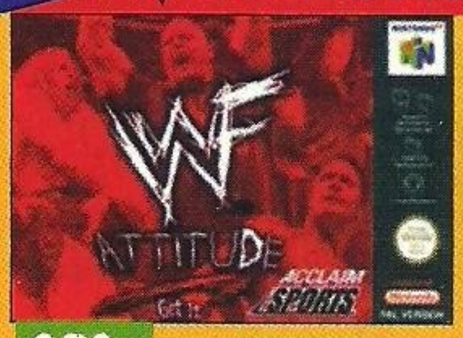
Konsola PSX 5502 + Dual Shock + polska instrukcja + drugi pad gratis	559 zł	Sony Pad	109 zł
Konsola PSX 9002 + Pad gratis	629 zł	Mysz Sony	139 zł
Karta pamięci 30 bloków	79 zł	Link Kabel Logic 3	69 zł
Pady	już od 49 zł	Pocket Station	399 zł
		Pistolet Protector 2	189 zł
		Pistolet Predator 2	219 zł
		Obudowa (kolor) PSX	139 zł
		Console Case (oryginalna torba Sony)	119 zł
		Sony MultiTap	189 zł
		MultiTap Performance	159 zł
		Kierownica V3 FX	369 zł
		Kierownica DUAL FORCE (pedały, tiptronic)	369 zł
		Przedłużacze do Joypada	39 zł
		SpaceStation	119 zł
		Action Replay Professional	219 zł

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

NINTENDO 64

NINTENDO 64

SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *

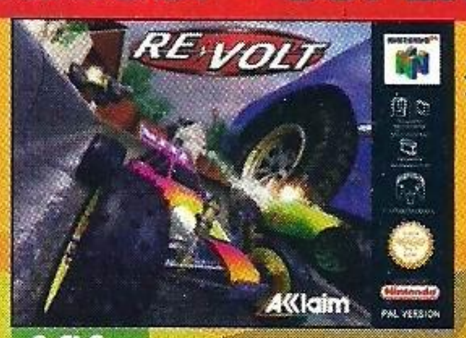


289zł WWF ATTITUDE

Całkiem nowiuśki super wrestling. Oryginalne postacie. Ekstra akcja. Polska instrukcja.

289zł SHADOW MAN

Krwawy horror science fiction tpp. Ciężki cyberpunkowy klimat. Cool. Polska instrukcja.



289zł REVOLT

Coś dla miłośników WIPEOUT i EXTREME G, czyli wyścigi ze strzelaniem.

219zł GOLDEN EYE 007

Nieśmiertelny tytuł nawet po takim czasie. Teraz w nintendowskiej „platynie".

259zł COMMAND & CONQUER

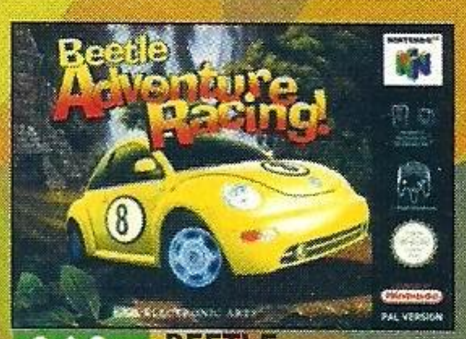
Pierwszy porządny RTS na N64. Działa z Ram Pak Tremor Pak.

269zł STAR WARS EPISODE 1 RACER

Zanim obejrzysz film, już możesz pograć w super wyścigi pod-racerów z Epizodu 1.

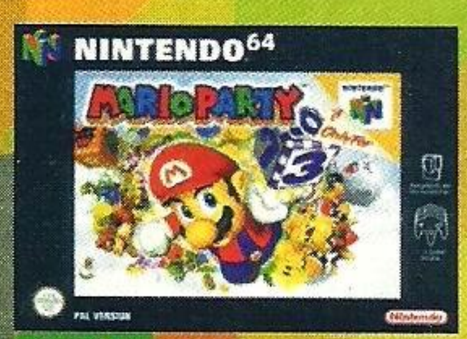
269zł QUAKE 2

„Pokwaczmy" po raz drugi. Cool! Super multiplayer!



249zł BEETLE ADVENTURE RACING

Aktualnie najlepszy wyścig na N64. Zasiądź za sterami nowego garbusa. Działa z Tremor Pak. Do czterech graczy.

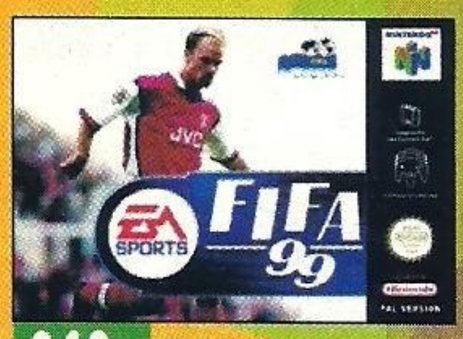


249zł MARIO PARTY

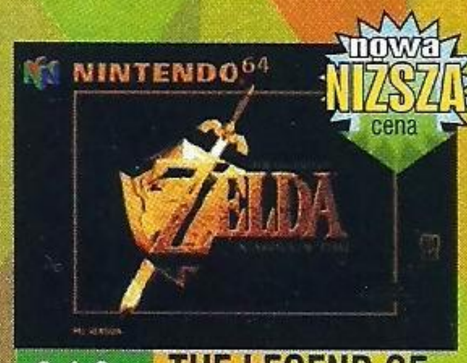
Kolejna doskonała gierka z udziałem Mario. Najlepsza w czterech graczy. Od lat 6 do 106.

249zł ROGUE SQUADRON

Niepowtarzalny klimat Gwiezdnych Wojen. Wciel się w pilota Rebelii.

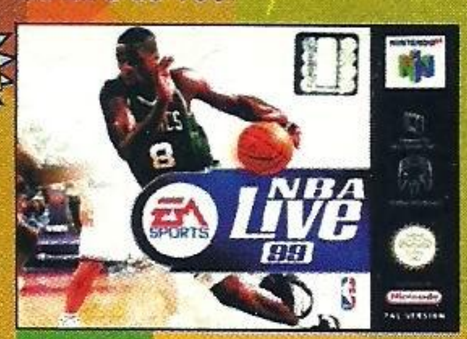


269zł FIFA 99



249zł THE LEGEND OF ZELDA

249zł MICRO MACHINES 64 TURBO



269zł NBA LIVE 99

99zł duża karta TREMOR PAK PLUS

Wibrująca przystawka powodująca wstrząsy joypada w trakcie gry. Wbudowana karta pamięci.

209zł NBA PRO 99

Konkurent NBA LIVE 99 bijący go na głowę. Produkt Konami, twórców ISS 98.

209zł WWF ATTITUDE

Całkiem nowiuścki super wrestling. Oryginalne postacie. Ekstra akcja. Polska instrukcja.

199zł APE ESCAPE

Doskonała przygodówka dla najmłodszych. A'la SPYRO. Więcej możliwości, działa tylko z Dual Shock.

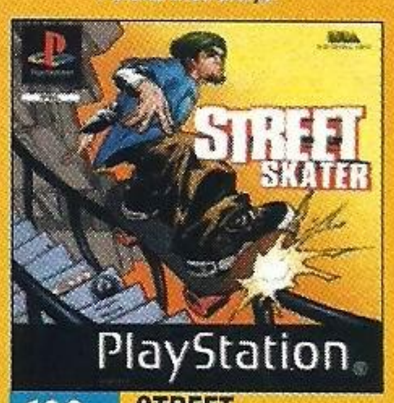
99zł TEKKEN 3

Prawdopodobnie najniższa cena w kraju! Teraz TEKKEN-a musi mieć każdy, nawet dziewczyny.

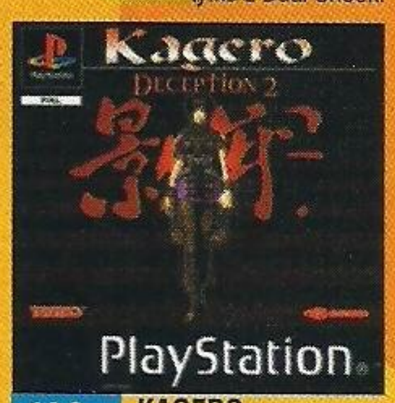
109zł COLIN McRAE RALLY

Jeżeli jeszcze go nie masz, to ostatni dzwonek! Taniej już nie będzie!

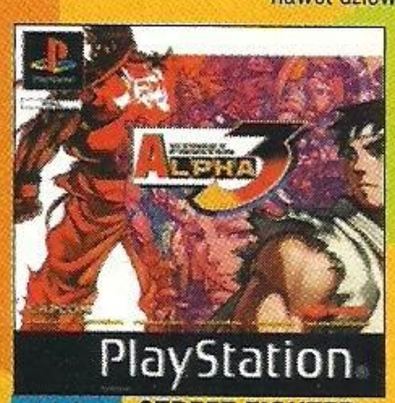
199zł NEED FOR SPEED 4



199zł STREET SKATER



199zł KAGERO DECEPTION 2

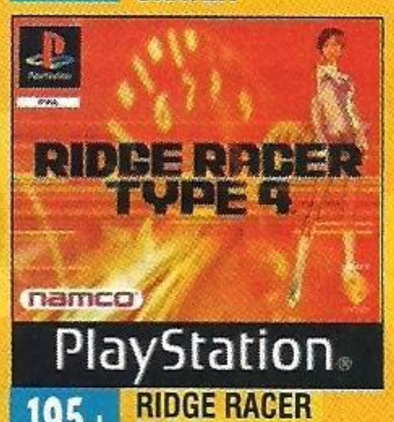


199zł STREET FIGHTER ALPHA 3

109zł GRAN TURISMO

109zł FINAL FANTASY VII

199zł BLOODY ROAR 2



195zł RIDGE RACER TYPE 4

199zł CIVILIZATION 2

199zł MARVEL vs. STREET FIGHTER

109zł GTA: LONDON 1969

199zł GEX 3

199zł KKND KROSSFIRE

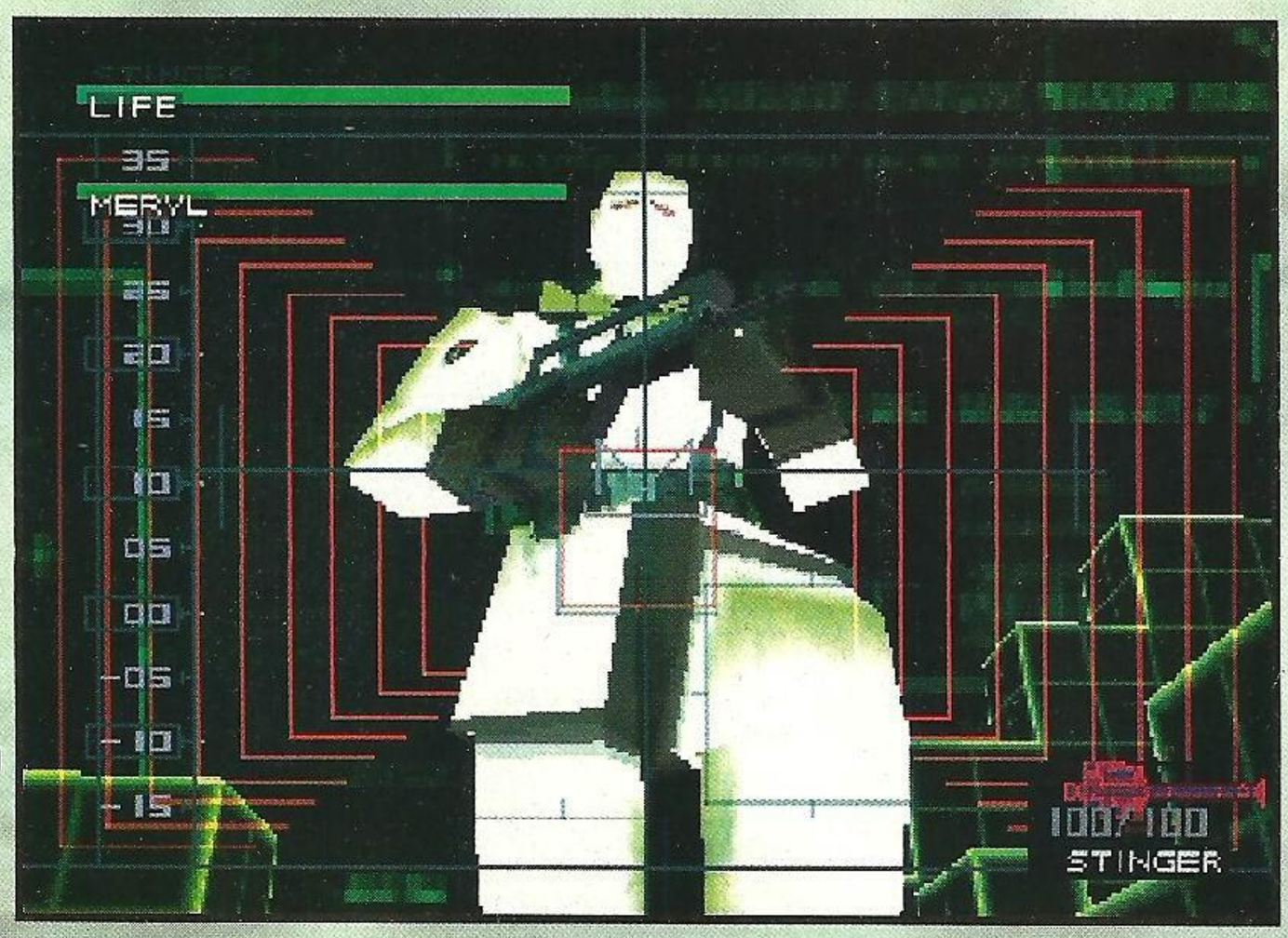
199zł GUARDIAN'S CRUSADE

219zł METAL GEAR SOLID

99zł CRASH BANDICOOT 2

109zł ODDWORLD

109zł TOMB RAIDER 2



O'Sensei walki mieczem samurajskim, Miyamoto Musashi, nagabywany pewnego razu przez swych uczniów pytaniami o duchowość i głębię walki mieczem odparł: "Kiedy wyjmujesz miecz, robisz to tylko po to, żeby zabić człowieka. Nie ma w tym żadnej filozofii".

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

Dlaczego by wam, moi drodzy, nie wmawiali spece z Konami i dystrybutorzy, **MGS INTEGRAL** wypuszczony został tylko po to, żeby zrobić kasę na tym samym produkcie - nie ma w tym żadnej filozofii. Przyznam szczerze, że zaczynam się już do tego przyzwyczajać. Pamiętacie od czego zaczęło Konami? Od sprzedaży dema **MGS**a (około 10 minut gry) za połowę ceny pełnego produktu.

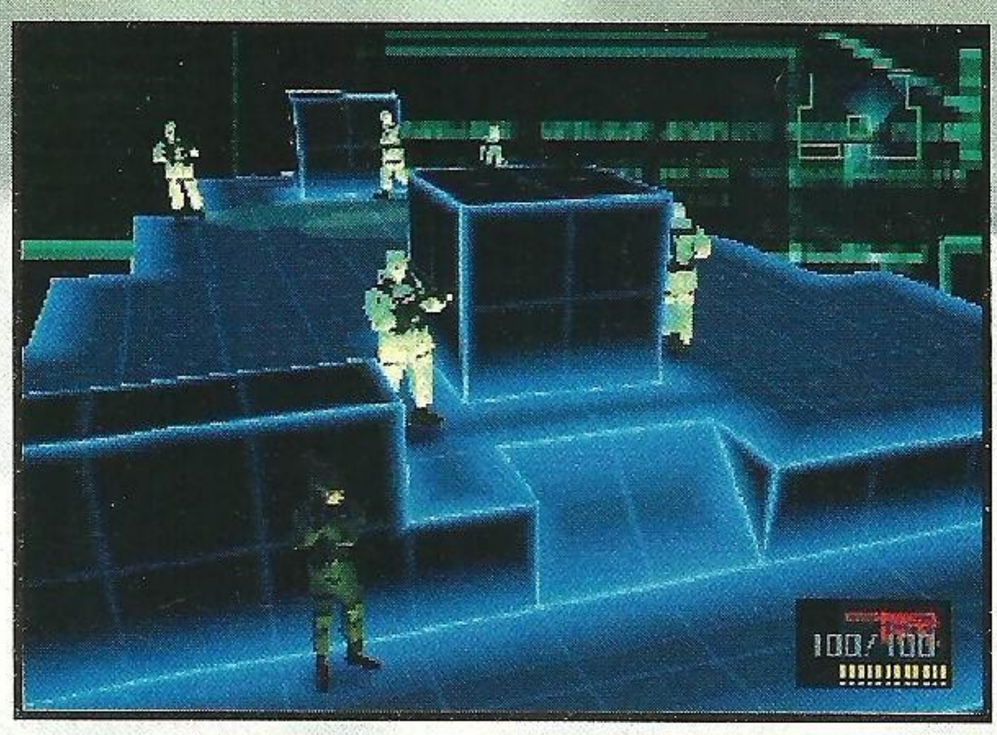
Teraz **INTEGRAL**. Świetnie. No i cośmy tu dostali? Ano dostaliśmy trzy CeDeki. Dwa ze starą grą **MGS**, wcale nie zmienioną (pewnie - dla chcącego nic trudnego - można się dopatrzeć jakichś kosmetycznych zmian, nie mylić z ulepszeniami, ale wpływu na grę nie ma to żadnego) i jeden kompakt z misjami na wirtualnym poligonie Snake'a plus kilka bajerków. **MGS**a znacie, więc opowiem o misjach i bajerkach. Misji jest 300. Dzielą się na misje skradankowe, misje z bronią (tu kolejno zaliczamy cały arsenał Snake'a), misje przeciw tarczom strzelniczym, botom (wirtualnym symulacjom genomowych żołnierzy), misje logiczne (!), a nawet

detektywistyczne(!!). Jak to wygląda?

Misje treningowe łatwo sobie wyobrazić. Podobne mieliśmy w pierwotnej grze **MGS**. Nasz super komandos biega po zawieszonych w przestrzeni platformach (**MGS** - platformer, hehe) i wykonuje cząstkowe zadania dotarcia do celu, zabicia kogoś itp. W **INTEGRALU** dochodzą jeszcze misje strącania bałwanków (czyli celów w postaci brył geometrycznych) na czas (np. co najmniej 20 w ciągi minuty).

Tu musiałem, mimo całej swej złośliwości przyznać, że wszystkie misje zrobione są z żelaznym jajkiem. Ciekawe, pomysłowe, dające możliwość pokombinowania... Wyjątkiem są misje z Nikitą: trzeba wystrzeliwać rakietę i prowadzić ją przez labirynty tak nieziemsko upierdliwe, że czasem złazi kilkanaście minut na jedną misję, bo trzeba wystrzelić ponad 100 rakiet zanim się człowiek nauczy. Nikita zdecydowanie odstaje od reszty.

Jak zrobi się już treningowe misje (z bałwankami), odsłaniają się misje zaawansowane. Walka przeciwko botom i androidom. Sytuacje ekstremalne (np. zabić 12 osób w 5 minut gołymi rękami), wyłapać 8 osób na miny nie uruchamiając alarmu... Ale to wciąż stereotypy. A co powiecie na opcję MYSTERY? Odpalacie, a tu na środku planszy leży zabity człowiek i trzeba odnaleźć mordercę. Jest na planszy kilku żołnierzy, a ty, po wskazówkach, musisz odgadnąć który go zastrzelił. A co powiecie na opcję NINJA? Trzy (niestety tylko trzy) poziomy do ganiania z mieczem jako Grey Fox, cięcia makiwar (makiwara to taki japoński chochołek do treningu dla łuczników,



szermierzy, itp.) i podrzynania gardeł botom.

Im dalej brniesz w grę, tym więcej odsłania się opcji. Można obejrzeć między innymi trzy słynne filmy: z Tokyo Game Show i E3, niegdyś zapowiadające **MGS**a. Można porobić zdjęcia Mei Ling i Naomi Hunter (niestety, tekstylne), można zostawić sobie grę na PocketStation, można wreszcie grać w całość z widokiem z oczu Snake'a (1ST PERSON MODE)!

Niestety część z opcji odsłania się, gdy mamy na memorce zachowany fakt przejścia gry na poziomie wyższym niż very easy i to z niezłym wynikiem. A tu kolejna kłoda pod nogi - musi to być ukończony **MGS INTEGRAL** - stare części się nie liczą. Czyli przełazimy jeszcze raz.

Tak, **INTEGRAL** zrobiony został dla kasy. Jednakowoż jest to kawał dobrego rzemiosła. Nic nowego. Jedynie rozszerzenie starego produktu. Żaden szał uniesienia. **MGS** to po prostu dobry produkt godny uwagi. No i zabawy kupa. Im dalej, tym ciekawiej. Choć nie ukrywam, że straszliwie brak mi fabuły. W **INTEGRALU** Snake stracił duszę, którą tak pielęgnował ojciec Kojima.

Grabarz

JEST NA NEO PLUS VIDEO 2 E3 '99

Fajny bonus, ale za jaką kasę?

Możliwość grania Foxem, zagadki detektywistyczne, nowe akcje... To wszystko brzmi pięknie i jest piękne. Tylko za jakie grzechy trzeba przegryźć się przez te dwieście kilkadziesiąt misji, żeby tego skosztować. Nie widzę żadnego racjonalnego powodu. Kojima robi świetne gry. Ale bardzo średnie i irytujące add-ony. No i jeszcze jedno. Policzmy - demo MGS-a = 10 dolarów, gra = 45 dolarów, MGS INTEGRAL też coś koło tego. No comments. [Banan]

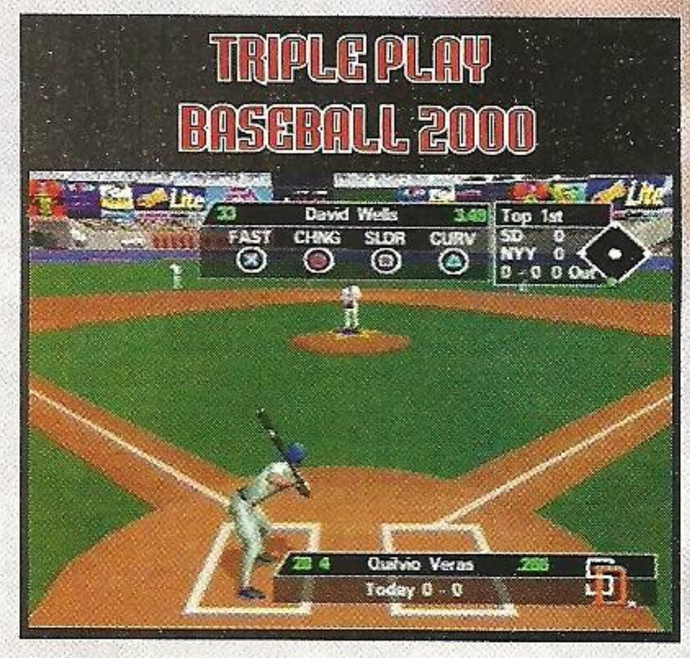
PlayStation 7

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Triple Play Baseball 2000

Nie podzielam chwilowej (mam nadzieję) fascynacji Gulasha baseballem i szczerze mówiąc TRIPLE PLAY 2000 grzeje mnie jakzeszloroczny śnieg. Baseball? W Europie? Puk puk w czoło. Nie będzie amerykański batter plut nam w twarz. [Banan]



I co ja, biedny sierota mam zrobić? Chłopaki grzeją tyłki nad morzem, a ja siedzę w redakcji z nową grą na biurku. Nie mogę czekać, bo czas oddać numer do drukarni... Dobra, niech będzie. Zrecenzuję ten... baseball.

Przyznam się od razu: nie jestem zbyt wielkim fanem amerykańskiej gry zwanej baseballem. Zresztą pokażcie mi kogoś w tym kraju, kto tak naprawdę nim jest. W każdym razie odpalając tę grę spodziewałem się wszystkiego, tylko nie tego że... baseball mi się spodoba.

Rzućmy okiem na to, co znajduje się w TP 2000. mamy więc całą zawodową ligę MLB z jej 30 zespołami i taką samą liczbą stadionów. Naturalnie odtworzonych na podstawie tych rzeczywistych i tak dalej - w końcu EA Sports na to kasę zawsze znajdzie. Można grać cały sezon, jakiś puchar, pojedyńczy mecz oraz oczywiście zagłębić się w tak ukochane przez wszystkich braci zza wielkiej wody statystyki. Dla prawdziwych fanatyków przygotowano opcję Free Agent - w której można konstruować własnych graczy, nadawać im charakterystyczne cechy i zbudować sobie z nich drużynę.

Wychodzimy na boisko. Gracze ruszają się fantastycznie, a akcyjki są szybkie i efektowne. Wydawało mi się, że będzie tu kupa flegmy i siła spokoju, ale nie - w końcu to widowisko! Dla mnie - laika jeśli chodzi o baseball- przede wszystkim liczyła się możliwość ustawienia czysto zręcznościowego przebiegu gry, gdzie wszystkie czynności związane z odbijaniem, łapaniem i rzucaniem piłeczki realizuje się przy pomocy dosłownie jednego przycisku. Nie zalewam. Oczywiście można wybrać opcję zaawansowaną, ale to już zostawiam dla prawdziwych fanów. Mnie najzupełniej tryb arcade odpowiadał.

Chyba zacznę oglądać transmisje z meczów baseballowych w telewizji. Łapię się na tym, że jak mam chwilkę wolnego czasu to włączam sobie TRIPLE PLAY 2000 i opcję Home Run Challenge, która polega na odbijaniu rzucanej piłki. Kto wywali kulę poza stadion - wygrywa. Radocha niezła - powaga!

Cóż jeszcze mogę dodać? Fajna to gra, a na dodatek bardzo ładnie wykonana. Jeśli przekonałem do niej choć jedną osobę, cieszę się. Jesli nie - nic się nie stanie, w końcu to tylko baseball...

Gulash

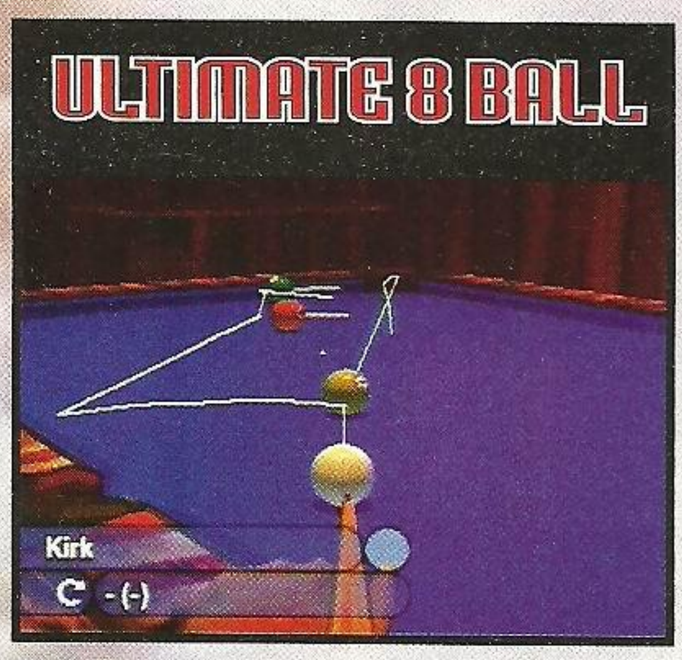
PlayStation **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 6

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Ultimate 8 Ball

Po tym, co napisał Grabarz nie chcę grać w ULTIMATE 8 BALL. Chcę za to zostać mistrzem Kiajjutsu. Czy jest jakaś sekcja w Polsce? Gdzie można się zapisać? Ktokolwiek widział, ktokolwiek wie - niech da znać. [Gulash]



Pośród wielu wschodnich sztuk walki istniała sztuka Kiajjutsu. Do dziś otoczona nimbem tajemnicy, choć nikt nie wątpi w jej istnienie. Polegała ona na odpowiednim modulowaniu głosu, i stosowaniu krzyku.

Mistrzowie Kiajjutsu powalali krzykiem przeciwników, strącali ptaki z drzew, a także - co jest udokumentowanym przypadkiem, stosowali krzyk zamiast masażu serca przy pierwszej pomocy. Żeby osiągnąć choćby średni poziom zaawansowania w tej sztuce walki poświęcić trzeba było większą część swojego życia. A ja mam dla was coś o wiele bardziej wyzywającego niż Kiajjutsu: zupełnie niegrywalnego bilarda pod tytułem ULTIMATE EIGHT BALL. Całość do złudzenia przypomina słynny ACTUA POOL, czyli konsolowego bilarda, gdzie podczas gry widać było trójwymiarowego przeciwnika, a także pograć sobie można było na różnych dziwnych stołach. Tu jest podobnie: kilkunastu przeciwników, kilkanaście trybów rozgrywk, kilka ciekawych stołów w ciekawych sceneriach. Grafika najzupełniej średniacka z tendencjami do lekko żenującej, gdy chodzi o animacje i wygląd przeciwników za stołem. C3P0 z Gwiezdnych Wojen rusza się bardziej naturalnie. Muzyka w tańcu nie przeszkadza, co bez wątpienia liczy się na plus. Piszę krótko, bo nie na tym poległa ta gra. Zmarło jej się na polu grywalności.

Wyobraźcie sobie fakt, że w U8B zwalony został jeden z najbardziej podstawowych elementów gry: ustawianie kija względem bili. Momentami okazuje się, że "skok" przy ustawianiu kija jest taki, że białą bilą możesz uderzyć bilę atakowaną tylko w środek, albo w sam brzeg. Wybór siły uderzenia jest niemal czynnikiem losowym - w tle metera rośnie i maleje na przemian pasek energii, w zależności od tego, gdzie go zatrzymasz wciskając klawisz, taka będzie siła uderzenia. Nawet najzieleńsze kalafiory wiedzą jak się słabo uderza, a jak silnie! Dalej. Ile może "myśleć" CPU nad następnym uderzeniem? Przeciwnikom z poziomu Amateur już zdarza się mysleć tak długo, że ja sam myślałem, iż powiesiła mi się konsola. Lecę zły do przycisku reset, a tu... strzał! No brawo.

Szkoda gadać. Za błędy niewybaczalne, jawnie uniemożliwiające grę ocena sugerująca brak najmniejszego sensu wyposażania się w ten produkt.

Grabarz

PlayStation **3**

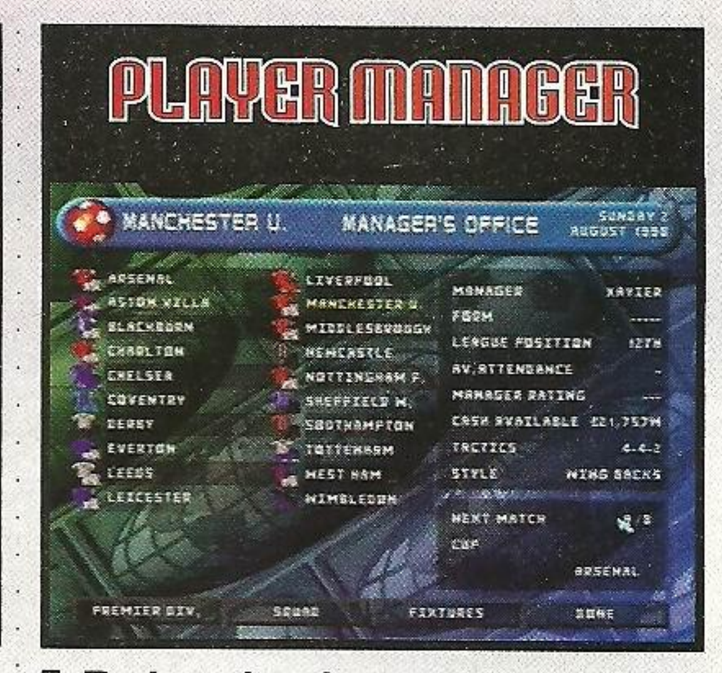
GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 2

Wydawca: THQ
Producent: THQ
Liczba Graczy: 1-16
Termin: Sierpien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Player Manager

Być może gra jest dobra, wciągająca i zapewnia przyszłemu managerowi wszystkie możliwe opcje doskonalenia swojego kunsztu. Nie można jednak patrzeć obojętnie na to, co PLAYER MANAGER wyczynia w kwestii doczytywania kolejnych ekranów opcji. Ludzie! Przecież tutaj czekając na doładowanie się czegokolwiek można iść do sklepu i z powrotem! Trwa to kilka minut - i dzieje się tak co chwilę!

[Gulash]



Być może się powtórzę, ale firma Anco zaczynała jeszcze na ośmiobitowym ZX Spectrum wydając piłkę nożną KICK OFF. Potem rozwinęła skrzydła wykorzystując potęgę słynnej i kochanej Amigi 500.

Ale żeby przy PlayStation i mającym na dniach pojawić się DC dać ciała i zejść niemalże do podziemia? Na szczęście wykonywane raz do roku menadżerskie strzały pozwalają utrzymać się jej na "powierzchni".

Tym razem pod skalpel poszły rozgrywki Ligi Angielskiej, Szkockiej i Włoskiej. Jako, że twórcy są Angolami z krwi i kości, to największy nacisk położyli na ligę, w której bryluje Beckham, Scholes i Yorke. Szkoda tylko, że po wyborze rozgrywek przyjdzie ci grać w pojedynkę. Z drugiej strony jestem to w stanie zrozumieć, bo gra nie należy do tych działających za szybko. Prawdopodobnie jest to wynik bezczelnej i nieudolnej konwersji z PC.

Zawartość programu i dostępność opcji może przejść najśmielsze oczekiwania. Potrafi ona powalić na łopatki największych zwolenników urody nastolatek, bowiem na początku można doznać od tego oczopląsu. Obrazowo rzecz ujmując obejmuje sfery szkolenia zawodników, doboru składu, taktyki, całej otoczki handlowo-biznesowej i wielu innych aspektów. Myślę, że to się może podobać.

Jako menadżer piłki nożnej należy tę grę zaklasyfikować merytorycznie do jednej z najlepszych o ile nie najlepszą, bowiem przekrojowo i bardzo dokładnie traktuje temat. Zależy to od preferencji, zwłaszcza, jeśli gracz uwielbia dzieła dopieszczone, jak ma to miejsce w przypadku PREMIER MANAGER'99 firmy Gremlin. Niestety produkcja Anco oprócz powolności ma też kilka innych wad. Pierwszą jest nie najlepsza oprawa graficzna. Niby wszystko jest widoczne, to jednak denerwuje nakićkanie wszystkich opcji na jednym ekranie. Drugim felerem jest ultrapowolne przestawienie meczyków. Można utoczyć potężną kulę dłubiąc w nosie podczas oglądania spotkania. Trzecim niedociągnięciem jest uczynienie gry niemą. Chyba jeszcze się z czymś takim na PlayStation nie zetknąłem, żeby gra nie wydawała dźwięków.

Na sam koniec stwierdzę, że nie jest to gra dla ludzi pokroju dynamit czyli takich, którzy są niecierpliwi i nie mogą wysiedzieć na tyłku dłużej niż jedną minutę.

Wicik

PlayStation **5**

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 0
MIÓD 6

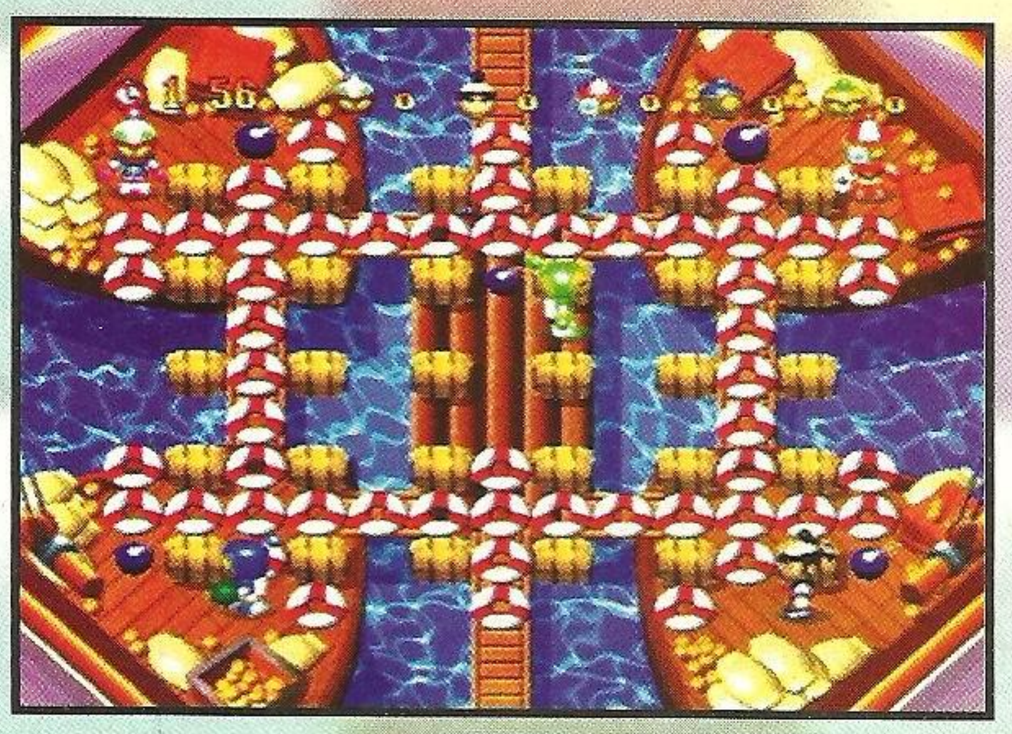
Wydawca: Anco
Producent: Anco
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Memory Card

BOMBERMAN

Dla tych, którym nigdy dość wysadzania firma Hudson przygotowała kolejną porcję rozrywki. Tak, nie mylicie się - znowu BOMBERMAN.

Jest to jedna z najpopularniejszych serii na konsole i komputery. Programiści co i raz wypuszczają nowe edycje, wariacje, czy rasowane części tej urzekającej party-game. W dzisiejszym odcinku zajmiemy się wersją przeznaczoną na PSX'a. Po odpaleniu ujrzymy zgrabny renderowany filmik, który bardzo zachęcająco wpływa na ogólny nastrój. Jednak dosłownie po dziesięciu minutach już wiadomo, że jest to kolejna część, która nie wnosi niczego nowego.

Do wysadzania możemy przystąpić samotnie, bądź w towarzystwie przyjaciół w Battle Mode. Przed telewizorem może zasiąść do czterech osób. Nie ukrywam, że tylko dla tego rodzaju zabawy warto kupić grę. Ale od początku. Jeśli jesteś przed konsolą sam, masz do wyboru dwie wersję - tę oryginalną sprzed kilku lat oraz zmodernizowaną do naszych czasów. O tej pierwszej można zapomnieć (chyba, że ktoś ma wspaniałe wspomnienia z okresu lat osiemdziesiątych). Natomiast drugi tryb to upiększony, stary **BOMBERMAN**. Po staremu chodzimy po planszy, wysadzamy bloki i przeszkadzające stworki. Możemy zbierać różne power'upy, takie jak zwiększona liczba bomb, lepszy zasięg, nietykalność itp. Każdy z poziomów ma swój określony limit czasowy, w którym należy pozytywnie go ukończyć. Tryb dla kilku graczy jest o wiele ciekawszy. I nie dlatego, że reguły się zmieniają - te zostają takie same. Czadu zabawie dodaje ganianie się z rozbawionym towarzystwem po ekranie. Jednak i ta zabawa po kilku wieczorach może się znudzić.



Oprawa **BOMBERMANA** nie należy do wyszukanych. Wszystkie potworki, przedmioty i postacie wykonane są schematycznie. Tak samo levele - co prawda są kolorowe, ale nie zaskakują niczym nowym. Przyznam, że przydałaby się grze ciekawsza grafika - przede wszystkim dokładniejsza i bardziej innowacyjna. Patrzenie na ludzika, który od kilkunastu lat wcale się nie zmienia naprawdę powoli napawa mnie obrzydzeniem. W tle przygrywa skoczna muzyczka, słychać wybuchające bomby i... to wszystko co można usłyszeć w **BOMBERMANIE**.

Po kilkunastu godzinach spędzonych przed konsolą muszę przyznać, że ta gra już mnie prawie nie bawi. Co prawda sytuację poprawia przyjście kolegi, ale także nie na długo. Jestem ciekaw, kiedy ukaże się coś, co znowu zaskoczy wszystkich ciekawym pomysłem. Tak aby kilka osób ponownie mogło usiąść przed telewizorem i bawić się do upadłego. Nie można tak długo eksploatować tematu, moim zdaniem to wręcz nieetyczne. Oczywiście sytuacja zmieniłaby się gdyby **BOMBERMAN** sprzedawany był za parę złotych ale raczej się na to nie zanosi.

Werdykt jest prosty. Jeśli mieliście już do czynienia z Bomberem - znacie tę grę i doskonale wiecie jak wygląda. Jeśli mimo to chcecie się bawić, bo macie słabość do tej serii to wiadomo, że jest to opłacalna inwestycja. Natomiast ,,Nowych" serdecznie zapraszam - sprawdźcie sami co to znaczy prawdziwa rozrywka we czterech.

Brat 6

Playstation 6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Virgin
Producent: Hudson
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Wrzesień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card.

Obrazki, screreny, zrzuty...

That's the way (I like it).

Bomber nie zmienia się od lat, ale moim zdaniem na tym polega jego niepowtarzalny urok. Ta gra ma szansę spodobać się każdemu, szczególnie w trybie multiplayer. Osobiście do szczęście potrzebuję tylko co jakiśczas garść nowych map i wszystko jest spoko. Tak jak tutaj. [Gulash]

Spriggan: Lunar Verse

Ta gra ma potencjał. Jest w niej kilka ciekawych elementów i graficznie odrobinę przypomina MGS'a. Ale brak jej głębi gry Hideo Kojimy. Bo tak naprawdę jest tylko mało ambitną ni to skradanką, ni to shooterem, ni to grą akcji. [Banan]

SPRIGGAN: LUNAR VERSE jest grą na podstawie popularnej w Japonii mangi i anime. Jeśli czytaliście uważnie moją recenzję gry EVIL ZONE opublikowaną w N+12, to wiecie co sądzę o większości takich gier...

Chociaż trzeba przyznać, że **SPRIGGAN** ma ambicje: w końcu nie na co dzień mamy okazję pobiegać gościem, który... No właśnie, o tym zaraz.

Fabuła gry jest zupełnie nieistotna, być może dlatego, że jest całkowicie dla nas niezrozumiała. A to z kolei z uwagi na sporą liczbę tak zwanych krzaczków usilnie próbujących coś objaśnić. Cóż, więcej się dowiedziałem z równie tajemniczego intra. Choć szczerze mówiąc, nie było ono na tyle ciekawe, aby pobudzić mą wyobraźnię.

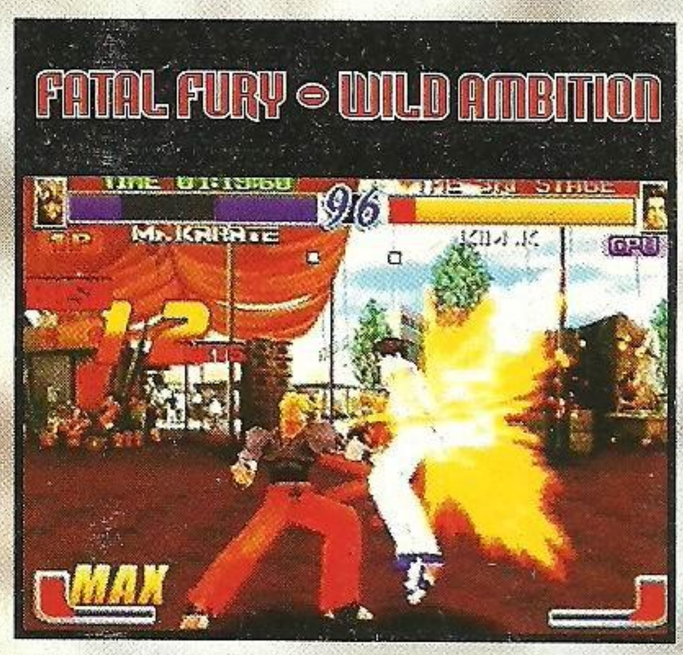
Spriggan to superkoleś, wizualnie trochę podobny do Solidnego Węża. Być może podobieństwo było zamierzone przez autorów - raczej nie dane będzie nam się dowiedzieć. Nasz człowiek to heros, który jednym strzałem swojej superręki potrafi rozwalić sporych rozmiarów głaz. I o tym mniej więcej własnie jest ta gra: nasz superbohater biega sobie po kolejnych komnatach i tłucze się z przeciwnikami, może używać pistoletu i noża i tak dalej, i tak dalej. Naturalnie jeśli przejdzie skomplikowany i wyczerpujący trening, polegający na... tadaa... rozwalaniu szklanych akwariów!

Wszystko to razem mogłoby nawet stanowić składniki całkiem udanej gry. Niestety, SPRIGGAN strasznie zasysa pod jednym, zdawałoby się istotnym w grach zręcznościowych względem: grafiki. Jest tak brzydka, toporna i rozpikselowana, że po prostu nie chce się w to grać. Nawet mimo faktu rozwalania głazów ciosem ręki. Pod względem dźwięku jest nienajgorzej, ale za to grafika... Szkoda słów.

Z uwagi na dużą zawartość języka japońskiego, marną grafikę i animację oraz kilka innych czynników, o **SPRIGGAN: LUNAR VERSE** należy całkowicie zapomieć. Chała to okrutna, a i czasu szkoda, bo przecież jest cały stos ciekawszych, bardziej zrozumiałych i po prostu lepszych gier. Amen.

Gulash

Fatal Fury Wild Ambitions



Błeee. To wygląda naprawdę podle i nieciekawie. No i Mr. Karate... Od SOUL CALIBURA nic mnie nie oderwie przez najbliższe pół roku. [Banan]

Wbrew pozorom nie jest to pierwszy trójwymiarowy fighter z przebogatej w gry i bohaterów rodziny SNK. Pierwszym był SAMURAI SHODOWN 64, który jednak nie został skonwertowany z automatu.

Fajne, renderowane intro wprowadza nas w świat bohaterów gry i przedstawia postacie. Będzie ich osiem - w tym starzy dobrzy znajomi w postaci braci Bogart, jest też Joe Higashi, Mai, Geese Howard. Bossem jest człowiek o straszliwie brzmiącym pseudonimie Mr. Karate. Mamy tu naturalnie tryby Arcade, Versus i Praktykę. Możemy też przyjrzeć się charakterystykom postaci i to właściwie wszystko, oprócz walki.

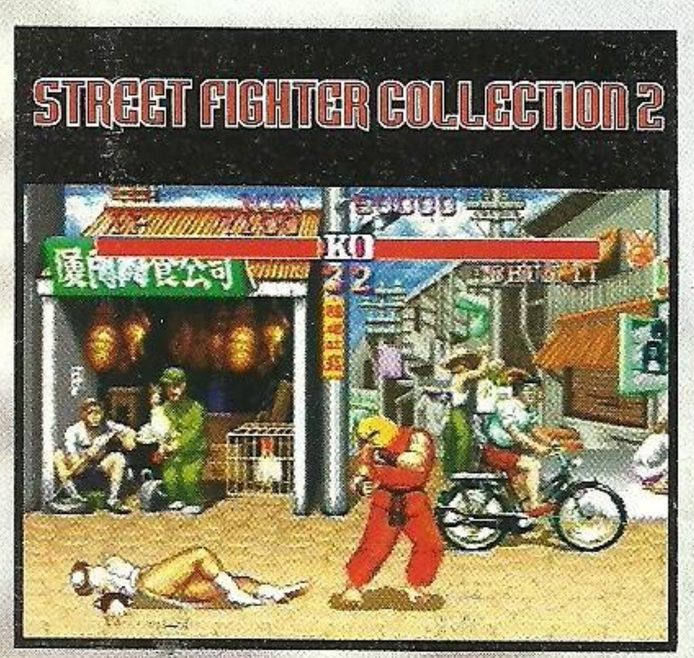
W FATAL FURY WA SNK próbuje zrobić to, co wcześniej nie do końca wyszło Capcom: przenieść fightera 2D w trzeci wymiar. Stąd też gra się, mimo kilku nowych dla tej serii mechanizmów (na przykład zamiast uskoku w tło ekranu można się przeturlać) dalej jak w fightera 2D. Prawda - zdarzają się efektowne ciosy i rzuty, ekran czasem zabłyśnie, coś tam pomiga, ale raczej nie ma co się spodziewać fajerwerków.

Gra nie jest zła, ma jednak kilka całkiem poważnych wad. Przede wszystkim oprawa - jest mówiąc oględnie nienajlepsza. Grafika wygląda dość podle - tekstury areny są wręcz obrzydliwe, zawodnicy składają się z niewielkiej liczby polygonów, zaś o bitmapach w tle także nie można powiedzieć nic dobrego. Dźwięk został chyba przesamplowany w jakości 4Khz, co odpowiada mniej więcej jakości telefonicznej - nawet w starym **STREET FIGHTER** walcząca brygadka i zapowiadacz mówią wyraźniej. Tutaj niestety brzmi to jak bełkot i ciężko coś zrozumieć.

Chyba możemy się domyślić, dlaczego po rozważeniu sprawy Electronic Arts nie zdecydowało się jednak wydać tej gry w USA i Europie: jest dość brzydka i ma jedynie szanse trafić do nielicznego grona fanów mordobić SNK. Szczerze mówiąc nie radzę zaczynać swojej przygody z braćmi Bogart od tej gry. Dużo bardziej podobało mi się **KING OF FIGHTERS 98**, choć było "tylko" 2D.

Gulash

Street Fighter Collection 2



No tak... Popatrzyłem jak Gulash cieszy się z nowych/starych STREETÓW, popatrzyłem jak przez pół godziny sobie w nie gra, przez kolejne pół ogląda obrazki w galeriach, a potem odstawia tę grę na półkę. I jego mina sugerowała, że już chyba po nią nie sięgnie. [Banan]

Kolejne odgrzane danie z Capcom, czyli następne trzy stare STREET FIGHTERY. Razem z ALPHA I, 2, 3, EX+ ALPHA i pierwszym COLLECTION mamy już ich... łał... całe II sztuk. Poważnie - II STREET FIGHTERÓW na PlayStation.

Naprawdę ciężko jest mi sobie wyobrazić osobę, która potrzebowałaby jeszcze trzech starych **STREET FIGHTERÓW**. Jedyną taką personą, która przychodzi mi na myśl jest szalony kolekcjoner.

W skład kolekcji wchodzą trzy gry, a mówiąc konkretniej trzy wersje **STREET FIGHTER 2**, czyli **STREET FIGHTER 2 THE WORLD WARRIOR, STREET FIGHTER 2: CHAMPION EDITION** i **STREET FIGHTER 2 TURBO**. Pasjonujące - wszystkie trzy tytuły są do siebie bardzo podobne. Ba, są niemal identyczne! **CHAMPION EDITION** pozwala grać bossami i daje kilka nowych kolorów wdzianek dla naszych zawodników, **TURBO** miało kilka nowych ciosów i też. Gra się w to tak samo jak w każdą inną grę Capcom, z tym, że te naprawdę wyglądają archaicznie.

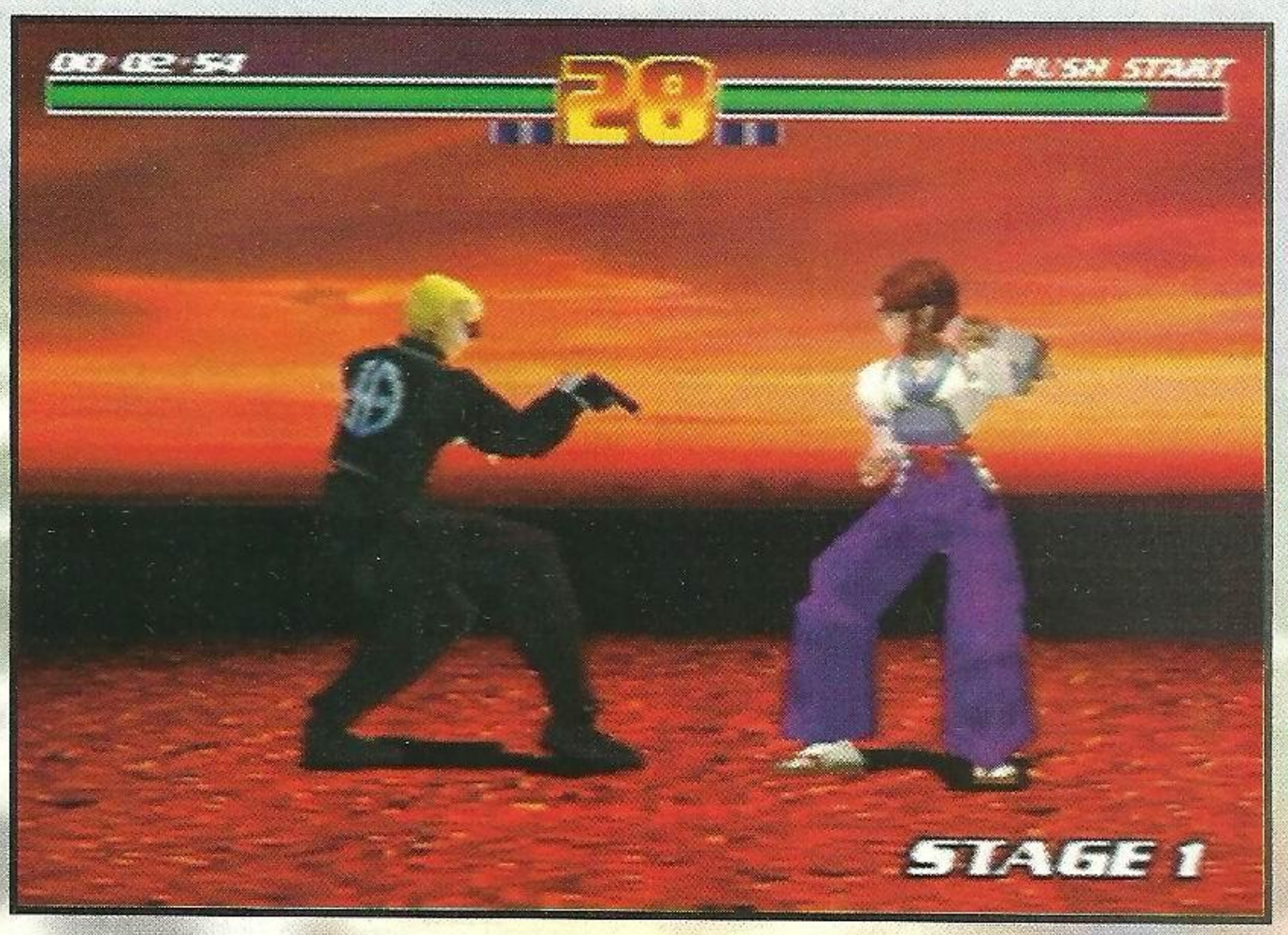
Być może jedynym powodem, dla którego (oprócz przemożnej chęci posiadania wszystkich **STREET FIGHTER'ÓW** ułożonych ładnie obok siebie na półce) jakiś kolekcjoner mógłby pokusić się o zakup tej gry jest pokaźna liczba bonusów w postaci obrazków i szkiców pochodzących bezpośrednio od autorów. Tutaj Capcom nigdy nie zawodzi i aż miło się człowiekowi robi, gdy patrzy na takie dobrodziejstwo.

Ja naprawdę pałam wielką miłością do gier Capcom i naprawdę uwielbiam ich dwuwymiarowe fightery. Jednak mimo całego szacunku, miłości i przywiązania naprawdę nie potrzebuję już kolejnych trzech edycji starego jak świat **STREET FIGHTER 2** do postawienia na półce, przecież i tak nie będę w nie grał - wolę **ALPHA3**! Litości - wydajcie lepiej inne stare kolekcje - **COMMANDO, 1942, GHOSTS'N'GOBLINS**... a nie dziewiątego, dziesiątego i jedenastego **STREET FIGHTER**'a. Przypuszczam, że 99% was przyzna mi w tym miejscu rację.

Gulash

FIGHTER MAKER

Mnóstwo na świecie zjawisk, w które trudno uwierzyć. Fizycy do niedawna nie wierzyli, że trzmiel lata, bo wydawało im się to z punktu widzenia wiedzy fizycznej niemożliwe. Biolodzy nie wierzyli, że wielbłąd ma więcej wspólnego z wielorybem niż z koniem, a jednak ostatnie próby DNA wykazały to pokrewieństwo. A gracze PSXowi nie wierzyli pewnie, że zobaczą kiedyś, jak na ich starym, dobrym szaraku bryka raźno zupełnie składne mordobicie z potężnym edytorem do kreowania postaci własnych wojowników.



Nigdy nie dość screenów!

A imię Jego **FIGHTER MAKER**, jak napisanoby w Piśmie. I rzeczywiście, firma Agetec (dawniej Ascii) zaskoczyła świat konsol całkowicie. Bo wiedzcie, że niczym są marne okruszki edycji technik bojowych w **WWF WARZONE** i **ATTITUDE**, wobec potwora jaki drzemie na kompakcie z **FM**.

Tak naprawdę mordobicie jako takie stanowi około 15 procent całej gry. Jest dwadzieścia postaci, walczących piętnastoma różnymi stylami (choć oczywiście autorzy naliczają 20, optymistycznie rozdzielając nawet te identyczne), między innymi: Kung fu, ju jitsu, wrestling, tae kwon do, karate. Cały ów arsenał nagromadzono zaś tylko po to, by gracz - kreator miał bazę do utworzenia własnego superherosa.

System kontroli jest prosty. Zbyt prosty. Przycisk ataku na górną część ciała, przycisk na środkową i przycisk na dolną. Do tego blok. Techniki specjalne produkuje się przez wciśnięcie kierunku wraz z którymś z klawiszy ataku. Nie trzeba liczyć, by dojść do wniosku, że możliwości

zawodników są raczej nędzne. Z tego też powodu nie sposób dobrze się wypowiedzieć o podstawowej opcji gry, czyli opcji walki. A reszta? Grafika słabiutka, postacie kanciaste, a wysoka rozdzielczość uwypukla niedoróbki jeszcze bardziej. Tła wykonano zupełnie bez polotu. Są sztuczne, nudne... po prostu brzydkie. Muzykę i dźwięki pozbawiono smaku tak zręcznie, że gdy je wyłączyć nie widać (słychać) nawet różnicy.

Postacie ruszają się jak w najsłabszych tego rodzaju produktach. Garnitury ich ciosów tak jawnie zerżnięto ze sławnych mordobić, że odmienną przyjemnością podczas gry jest wypatrywanie nie tylko pozycji i ciosów, ale całych combosów nakradzionych z Tekkena, Virtua czy Street Fightera. Szkoda słów. I nie ukrywam, że z początku zapałałem szczerą, dziecięcą chęcią zerżnięcia tej gry tak maksymalnie, że nie byłoby nawet co wtrącać między wersami. Krótko mówiąc było źle.

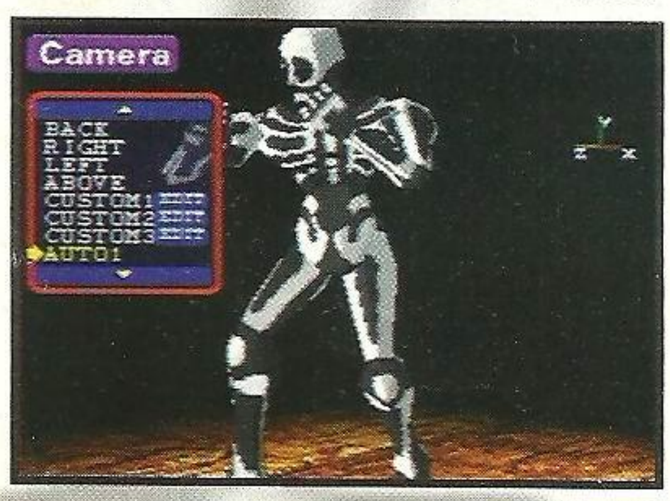
Cały jednak produkt ratuje i wynosi na piedestały opcja edycji zawodników. Po raz pierwszy miałem do czynienia z tak potężnym narzędziem do tworzenia własnych postaci. Wszystko kreuje się prosto, elegancko, można cały czas podpatrywać efekty, testować, sprawdzić jak komputer zagra wykreowaną przez ciebie postacią. Możesz wykorzystać istniejące ciosy, albo stworzyć swoje własne i to nie tylko takie, które poddają się znanym prawom fizyki. Tu nie ma żadnych ograniczeń!

Chcesz stworzyć kolesia, który załatwi przeciwnika stojąc na głowie? Chcesz stworzyć obrót głowy o 360 stopni? Chcesz ulepszyć istniejące style? Zakochałeś się w jednym z uderzeń Bruce'a Lee? Skopiuj to! Jest to możliwe! Pół nocy roboty

i wreszcie, powolutku, cierpliwie bobrując w opcjach zaczynasz zauważać, jak twój wojownik ożywa. Wymyślane i przenoszone na kartę pamięci techniki składają się w combosy, rzuty, techniki defensywne... W końcu odpalasz opcję logic i widzisz jak komputer samodzielnie dobiera stworzone przez ciebie techniki do walki. Możesz mu podsuwać rozwiązania! W ten sposób wiesz zawsze, co zrobi kierowana przez niego postać! Nie spodziewałem się, że może dać to tyle radochy. Na początku tworzy się kulejące postacie: zbyt silne, słabo animowane, z lukami w stylu walki. Druga... trzecia postać ma już iskierkę duszy, jest wyważona i gra się nią przewspaniale. Jedyna wada - na zachowanie całego wojownika potrzeba 15 bloków karty pamięci.

FIGHTER to słabiutka jak szczypiorek z dymki mordobitka. Ale przewspaniały edytor do tworzenia postaci. Jeśli masz wystarczająco cierpliwego kumpla i możecie pobawić się w to razem, nie wyobrażam sobie lepszego pomysłu na spędzenie wolnego czasu. Jednakowoż po tej nowalijce należy spodziewać się wysypu tego rodzaju produktów, jeśli więc nie macie na razie kasy, poczekajcie na coś lepiej dopracowanego i dającego radochę nie tylko podczas tworzenia postaci, ale i podczas grania.

Grabarz



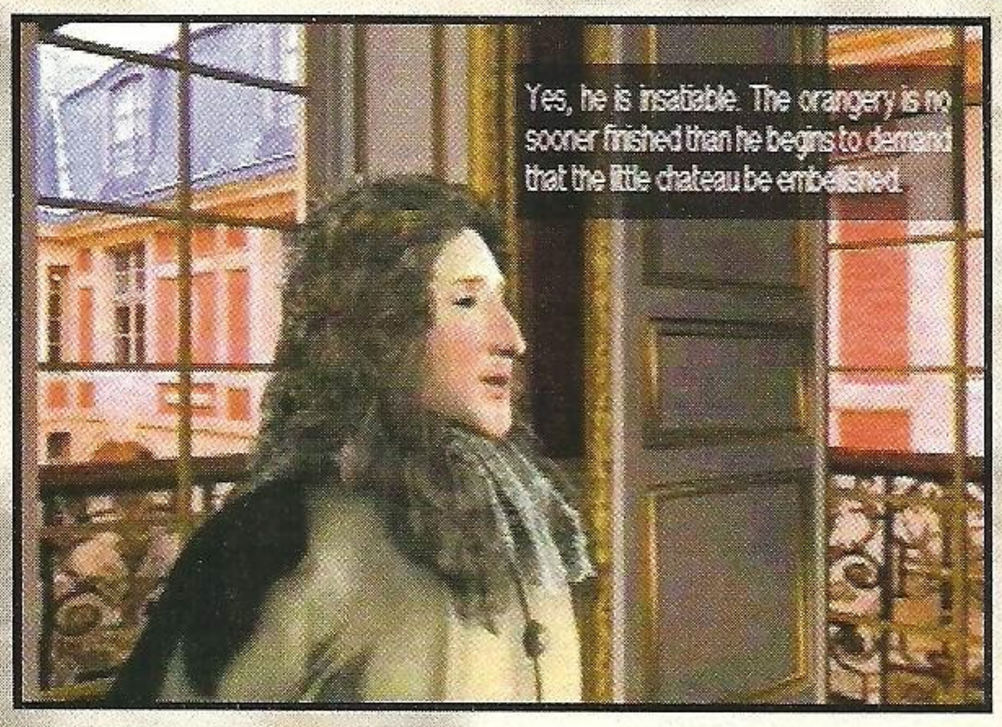
Fajteros Mejkeros les cavalieros!

Jest go produkt zupełnie odmienny, niż to, z czym mieliśmy do tej pory do czynienia.
Jako gra - zasysya maksymalnie i wygląda naprawdę archaicznie .
Ale jako właściwy Fajter Mejker - wymiata w kosmos!
Po raz pierwszy można tak porządnie pogrzebać sobie w algorytmach, na których budowane są dziś trójwymiarowe mordobicia.
I przekonać się ile zachodu kosztuje zrobienie głupiego ciosu ręką.
Chyba warto choć rzucić okiem...
[Gulash]

PlayStation 6

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
MIÓD 6

Wydawca: Agetec
Producent: Ascii
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Główny zarzut stawiany grom przez ich przeciwników brzmi: „To bezmyślna rozrywka, niczego się w ten sposób nie nauczysz". Teraz masz argument...

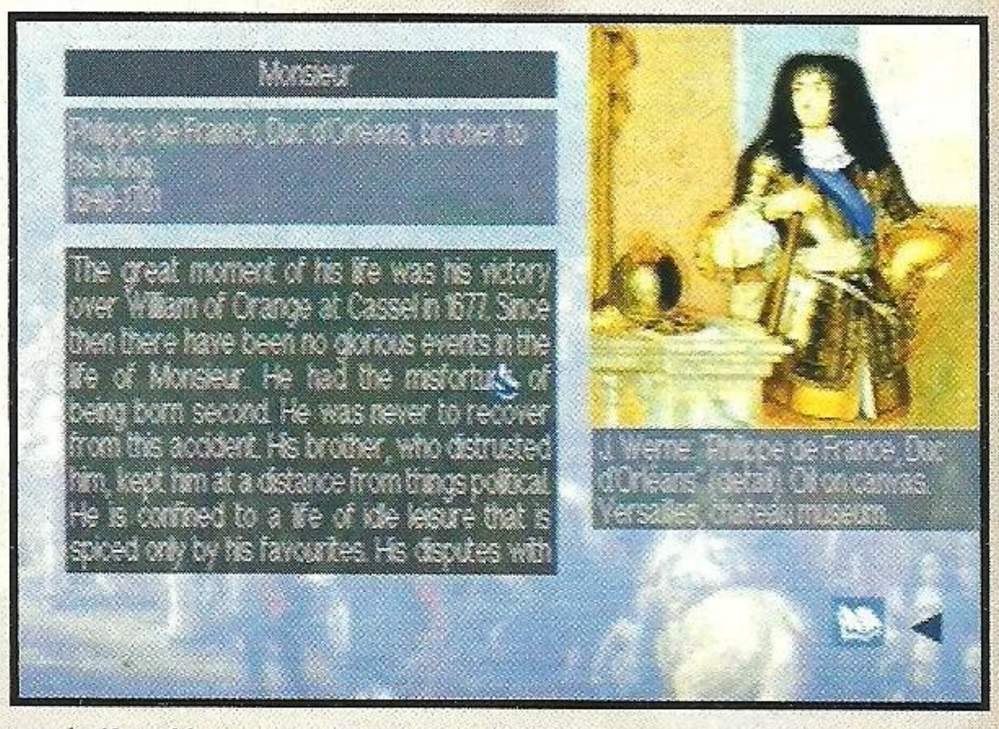
VERSAILLES 1685

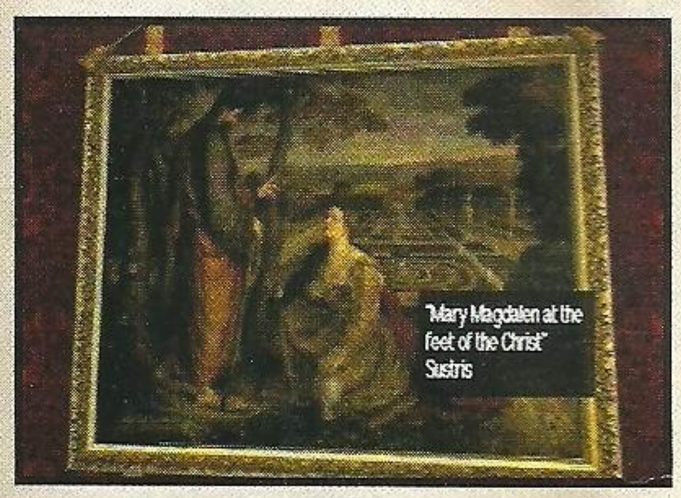
To nie tylko gra!

Ta gra to przecież istne wirtualne muzeum, z prawdziwym kompendium informacji na temat tamtej epoki - począwszy od sławnych postaci historycznych, ich ubiorów, muzyki, wystroju wnętrz... Muszę powiedzieć, że jestem pod ogromnym wrażeniem metody, którą przyjęli Francuzi aby "sprzedać" fragment bogatej historii swego kraju konsolowym graczom. Może pokazcie tę grę nauczycielce historii? A może rodzicom? Pozycja na pewno nietypowa i warta zainteresowania. [Gulash]

Gra **VERSAILLES 1685** to kolejny tytuł francuskiego developera – Cryo. Słynie on z gier nietypowych i trudnych, lecz interesujących. „Wersal" jest właśnie taką pozycją.

Cryo funduje nam niecodzienną podróż do minionej epoki. Cofamy się w czasie do roku 1685, na dwór króla Francji, gdzie wcielimy się w postać sprytnego dworzanina Lalande'a. Jak się dowiadujemy ktoś nęka dwór obelżywymi anonimami i grozi podłożeniem bomby. Co gorsza, ma to nastąpić dziś! Nasz człowiek - Lalande - został wytypowany do odnalezienia bomby oraz zdemaskowania szantażysty. Ponieważ jednak gra dzieje się na dworze królewskim, a nie – dajmy na to – w dżungli, zamiast bogatego arsenału, Lalande do dyspozycji ma jedynie szare komórki. Trzeba będzie prowadzić rozmowy, gromadzić dowody i być ostrożnym, aby nie narażać się zbytnio możnym tego świata.





Jaka jest główna wada przygodówek? Moim zdaniem niemożność dotknięcia niektórych przedmiotów. Tu nie miałam tego problemu – każdy obraz aż się prosi o dokładne obejrzenie, postacie z epoki toczą rozmowy o rzeczach, o których zapewne wtedy rozmawiały, można również poczytać sobie wyczerpujące info na ich temat – że też nie grałam w to kiedy zdawałam maturę...

Wersja na PSXa jest konwersją pecetowego tytułu sprzed dwóch lat. Mimo to grafika nie jest słaba – ośmielę się stwierdzić, że wiele współcześnie powstających gier nie może pochwalić się tak narysowanymi podobiznami ludzi, ani takim bogactwem detali. Ci, którzy znają gry Cryo, wiedzą, o czym mówię. Niestety, w **VERSAILLES** nie ma płynnych animacji przy poruszaniu się – co prawda niektóre akcje (jak choćby podejście do danej postaci, czy spojrzenie na przedmiot) są animowane, niemniej jednak większość naszych podróży z lokacji do lokacji odbywa się skokowo. Obawiam się jednak, że gdyby zastąpić to prawdziwymi animacjami, gra zajmowałaby nie jedną, ale z pięć płytek...

Kolejnym plusem gry jest muzyka z tamtej epoki. Nie przepadam za muzyką klasyczną, ale grając w **VERSAILLES** wielokrotnie łapałam się na wsłuchiwaniu w poszczególne utwory. Tempo gry pozwala na to – produkt Cryo można bez skrupułów nazwać najbardziej niemrawą grą roku, co jednak wcale nie świadczy o jej niskiej jakości. Pośpiech byłby tu niewskazany – każdy wątek należy starannie przeanalizować i skonsultować z naszym zwierzchnikiem. Czeka na nas również wiele zagadek logicznych, wymagających nieco erudycji i zwracania uwagi na to, co się dzieje w grze (amatorzy używania „wszystkiego na wszystkim" mogą się srodze rozczarować).

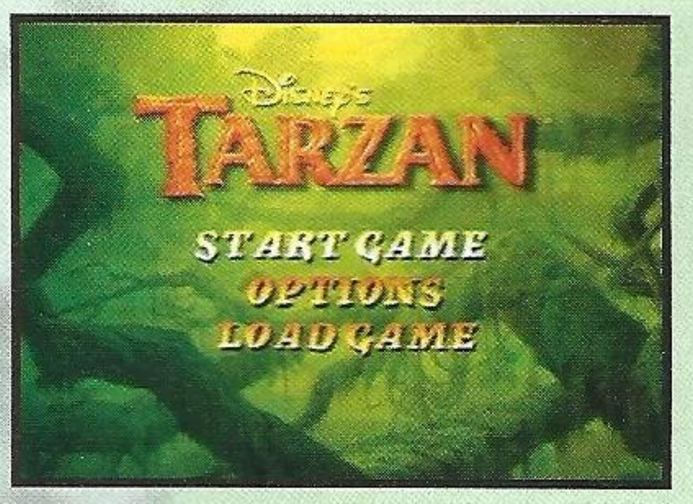
VERSAILLES jest jedną z nielicznych typowych przygodówek na PSXa. Gatunek ten nigdy nie miał szansy rozwinięcia się na konsoli, ponieważ w porównaniu z połykaczami jabłek, ponętnymi paniami archeolog i wojownikami z całego świata, nawet najsympatyczniejszy bohater wychodzi na nudziarza. Z tego powodu raczej nie wróżę „emulacji Wersalu" wielkiego sukcesu komercyjnego. Ten tytuł ma szansę przykuć uwagę tych, którzy cierpią na niedosyt rozbudowanej intelektualnej rozrywki lub chcieliby udowodnić otoczeniu, że gry nie są głupie. Dobra znajomość angielskiego jest konieczna.

Mademoiselle Anek de la Rochefoucault

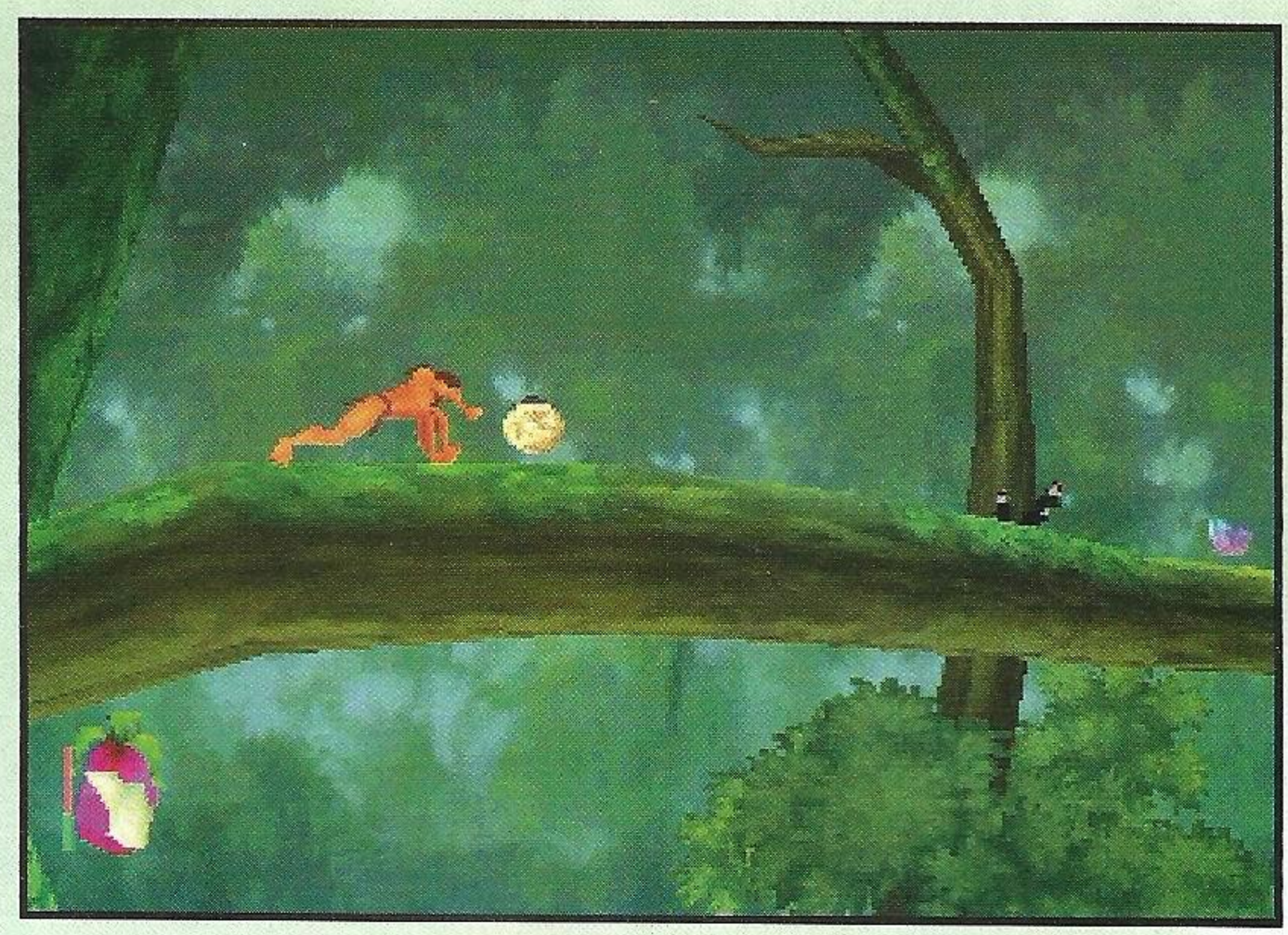
PlayStation 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Cryo
Producent: Cryo
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień 99
Wykorzystuje: Memory Card



Golas latający po drzewach próbujący udawać małpę czy nieowłosiona małpa podszywająca się pod człowieka? A może brakujące ogniwo? Trudno jednoznacznie odpowiedzieć, ale wiadomo o kogo chodzi. Tarzan powraca jako bohater kolejnej platformówki Disney'a.



TARZAN

Znane postacie występujące w grach to niewątpliwy atut dla wydawcy. Bardzo ułatwiają promocję produktu i zapewniają odpowiedni poziom sprzedaży. Disney znany jest raczej z bezpiecznych, lecz ślicznie wykonanych produkcji klasy średniej takich jak **HERCULES**, czy ostatnio **BUG'S LIFE**.

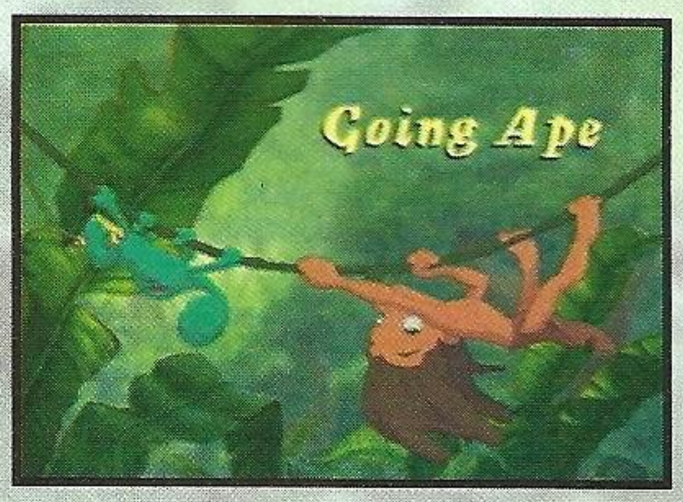
Wraz z nowym filmem o przygodach człowieka z dżungli otrzymujemy do rąk kompakt z grą. Jest to najzwyklejsza w świecie platformówka, jednak widać, że autorzy sugerowali się wieloma wcześniejszymi produkcjami innych znanych firm.

TARZAN jest grą pseudo 3D. Zrealizowana jest podobnie do znanego nam **PANDEMONIUM** choć da się też zauważyć wiele zapożyczeń ze znakomitego **CRASHA**. Kierując naszym bohaterem, pokonując rzesze wrogów i zbierając leżące wszędzie bonusy musimy dotrzeć do końca etapu. Błąkamy się po trzynastu levelach, które osadzone są w jednym i tym samym krajobrazie czyli dżungli. Naszego bohatera obserwujemy z boku, lub w niektórych momentach z tyłu czy z przodu.

Akcja nie należy do wyszukanych, mimo że autorzy włożyli wiele wysiłku w scenariusz. Skaczemy po lianach, uciekamy przed słoniami lub orangutanami, czasami zmienia się bohater, którym kierujemy, a co kilka poziomów czeka na nas boss. Na każdym poziomie do zebrania jest kilka ważnych bonusów, takich jak obrazek, literki układające się w tytuł gry czy też zwykłe banany odnawiające energię. Dla osób, które grają już trochę czasu na konsolach wszystkie pomysły będą znane. Ja odczułem znużenie i nudę po przebrnięciu przez kilka etapów - niestety wraz z postępującym scenariuszem niewiele się zmienia.

Oprawa **TARZANA** należy do tych lepszych. Podejrzewam (są to tylko moje obserwacje oparte na doświadczeniu), że Disney dogadał się ze znanym nam wszystkim Naughty Dog i wykupił od nich przynajmniej część engine'u. Całe środowisko jest na bieżąco doczytywane z kompaktu. Owocuje to oczywiście świetną grafiką, ładnie wygładzonymi teksturami i kolorowymi obiektami. Trzeba też przyznać, że dżungla wygląda bardzo urzekająco. Jednak takie rozwiązanie ma swoje konsekwencje w postaci ograniczenia swobody grającego. Możemy się poruszać jedynie po ścieżkach wcześniej przygotowanych przez autorów. I nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie brak błyskotliwych rozwiązań, które uczyniłyby grę ciekawszą.

Warto wspomnieć także o filmach, których w **TARZANIE** jest bardzo dużo. Pojawiają się one zawsze między poziomami i znacznie podnoszą atrakcyjność produktu. Są to przeniesione z kinowego ekranu, poskracane scenki najnowszego filmu Walta o przygodach człowieka-małpy. Muszę przyznać, że grę ukończyłem tylko po to aby obejrzeć wszystkie scenki przerywnikowe. Z dobrym smakiem zrobiona jest także oprawa dźwiękowa, tajemnicze rytmy przygrywają w tle, a cała dżungla aż tętni odgłosami zwierząt.



TARZANA zaliczam do gier udanych. Przyjemnie było posiedzieć przy tej prostej platformówce. Na pewno spodoba się najmłodszym graczom - jest prosta, kolorowa i wesoła. Nie trzeba szukać drogi czy rozwiązywać skomplikowanych zagadek, wszystko czego wymaga się od gracza to parcia na przód. Wszystkim mamusiom i tatusiom, którzy mają problem z prezentem urodzinowym dla synka polecam tę uroczą grę. Starzy wyjadacze gatunku niech się skupią na doskonałym **BUGS BUNNY**.

Brat

PlayStation **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 6

Wydawca: Disney
Producent: Disney
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Prosto z taśmy filmowej

Oto wspomniane fragmenty filmu, które pojawiają się w grze...

JEST NA DEO PLUS VIDEO 2 E3 '99

Standard.

Bezpieczny produkt, który na pewno znajdzie wielu nabywców - szczególnie wśród najmłodszych, zdanych na łaskę bądź niełaskę rodziców. Ale nie ma w tym nic złego. Dopiero w TOY STORY 2 ujrzymy pełną transformację gier Disney'a w trzeci wymiar... [Gulash]

VIRUS

Jakoś nie mam serca zarówno do filmów powstających na podstawie komiksów, jak i do gier na podstawie takich filmów. Gry są z założenia komercyjnym przedsięwzięciem, ale tworzenie hybryd typu komiks-film-gra zalatuje mi czystą chęcią zysku wypraną z wszelkich idei.

Stabo, oj stabo panowie...

Film jest dosyć ciekawy i ma niezłe efekty. Komiksu nie widziałem. I być może dlatego w moim prywatnym rankingu tych trzech pozycji gra plasuje sie dopiero na trzecim miejscu. Nieładna grafika, maksymalnie drażniące sterowanie (brak elementarnego sidesteppa czy skoku), niewciągająca akcja i naiwna fabuła (najbezpieczniejszy sposób dostania się do opanowanego przez mutanty hotelu wiedzie przez... ścieki! hehehe).Tak naprawdę tylko inspirowane drugim "Obcym" intro mi sie spodobało. No i wygląd menu. [Banan]

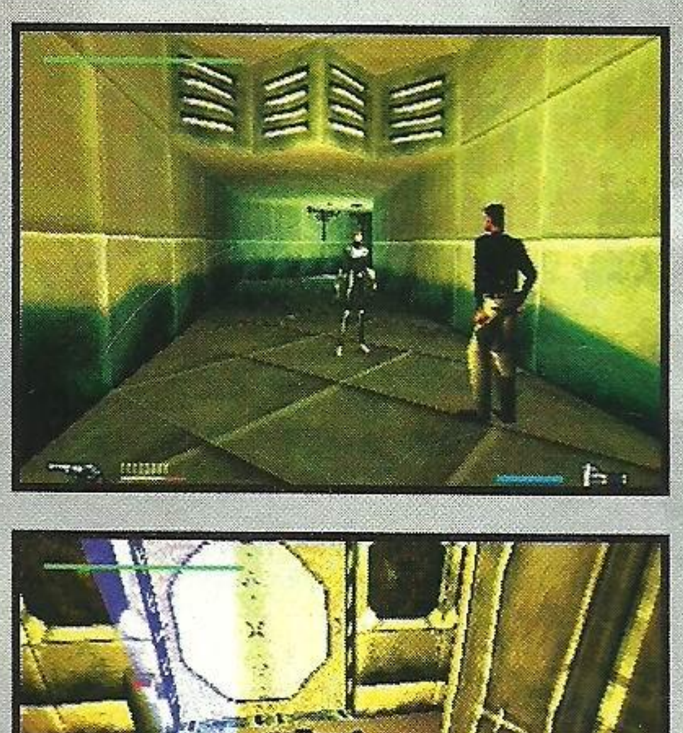
Niemal podręcznikowym przykładem tego gatunku jest VIRUS, gra wyprodukowana przez Cryo na licencji Universal Studios i Dark Horse Comics. Już sam tytuł budzi mieszane uczucia. Z jednej strony chwytliwy, groźnie się kojarzący (na przykład Ebola albo wszelkie wirusy znane aż za dobrze użytkownikom pecetów), z drugiej... Jak słusznie zauważył mój kolega redakcyjny przy ocenie innej gry - tego rodzaju tytuły nadaje się wtedy, kiedy autorom nie starcza wyobraźni na nic więcej.

Może jednak powinnam schować swoje złośliwostki na kiedy indziej? OK. **VIRUS** to oczywiście zręcznościowa przygodówka - shooter, gdzie akcję będziemy śledzić zza pleców naszej bohaterki. Gra rozpoczyna się w momencie, w którym skończył się film, zaś łączy ją z kinowym widowiskiem jedynie tytuł i postacie robotów-mutantów.

Fabuła... Intro miało chyba wprowadzić nastrój grozy – pioruny oświetlają sylwetkę statku, na którym dzielni mężczyźni stawiają opór nie wiadomo czemu – widać tylko coś na kształt macek, które ciągną dokądś jednego z nich. Załóżmy, że to przypomnienie poprzednich wydarzeń - tych, które miały miejsce w filmie. Wciskamy Start i... znajdujemy się w podziemnym kanale - okazuje się, że na ulicach pojawiły się dziwne mutanty i trzeba się dowiedzieć o co w tym wszystkim chodzi. Najlepiej znaną i sprawdzoną metodą - najpierw strzelaj, później sprawdzaj, kto zacz.

Bohaterka gry - policjantka Joan Averil nie wygląda tak interesująco jak Lara. Kilka rodzajów broni, paralyzer na elektrowstrząsy i tak dalej. Joan ***nie*** może skakać, sidestepować, turlać się - tylko chodzić. A to troszeczkę zbyt mało. Szkoda też, że jej energia przy zetknięciu z przeciwnikami bądź ich strzałami topnieje w zastraszającym tempie. Nie ulega wątpliwości, że jest to celowy zabieg - by gra była trudniejsza (dłuższa).

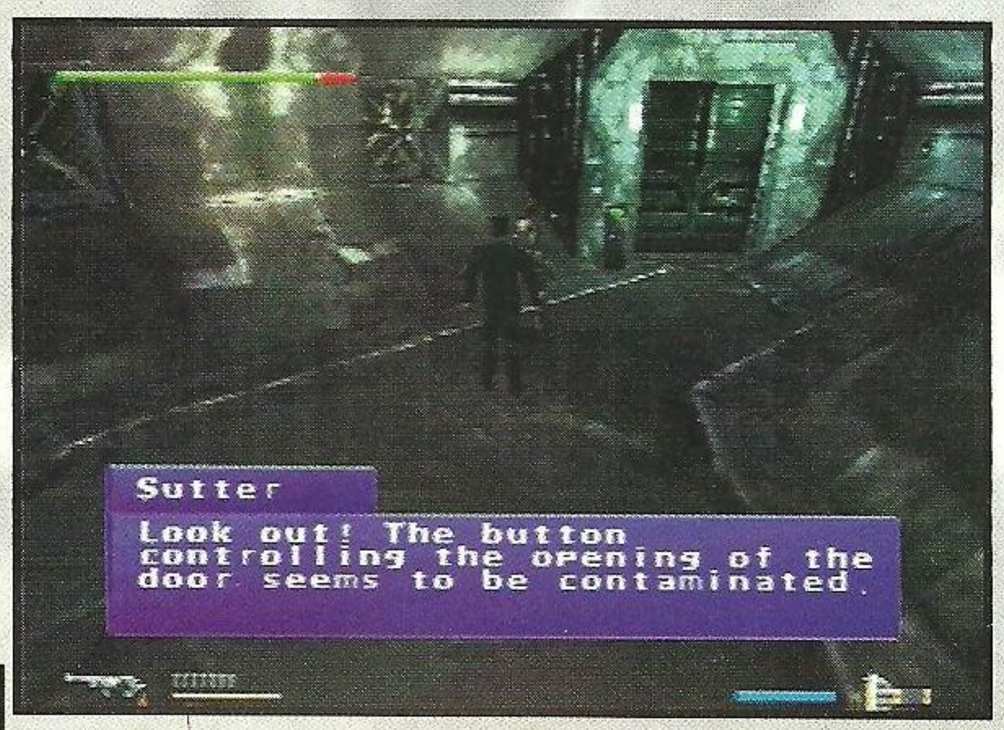
O ile dobrze zrozumiałam intencje autorów, niecodzienny wygląd naszych przeciwników powinien niepokoić gracza i wprowadzać nastrój grozy. Wydaje mi się jednak, że do tego trzeba naprawdę czegoś twórczego, a nie koleżkowca z lampkami na głowie. Nie wspomnę o metalowych pajączkach, mogących budzić co najwyżej lekką odrazę.



Jest już kilka gier tego rodzaju na PSXa. **VIRUS** umieściłabym gdzieś tak w połowie drogi. Owszem, jest to gra na ładne parę godzin i może się podobać pasjonatom tego rodzaju rozrywki, ale tak naprawdę nie jest interesującą pozycją. Z drugiej jednak strony, oprawa graficzna jest dość staranna, a postacie ładnie animowane. Nie można również zapomnieć o efektach dźwiękowych - wystrzały brzmią znakomicie. Nie wiem na ile realistyczny jest odgłos wydawany przez urządzenie do elektrowstrząsów, ale działa na wyobraźnię.

Trochę szkoda, że gra nie jest bardziej podobna do filmu; zapewne pociągnęłoby to za sobą duże koszty. Tak czy owak w **VIRUS** można pograć – w przerwie między lepszymi nowościami tego miesiąca.

Anek



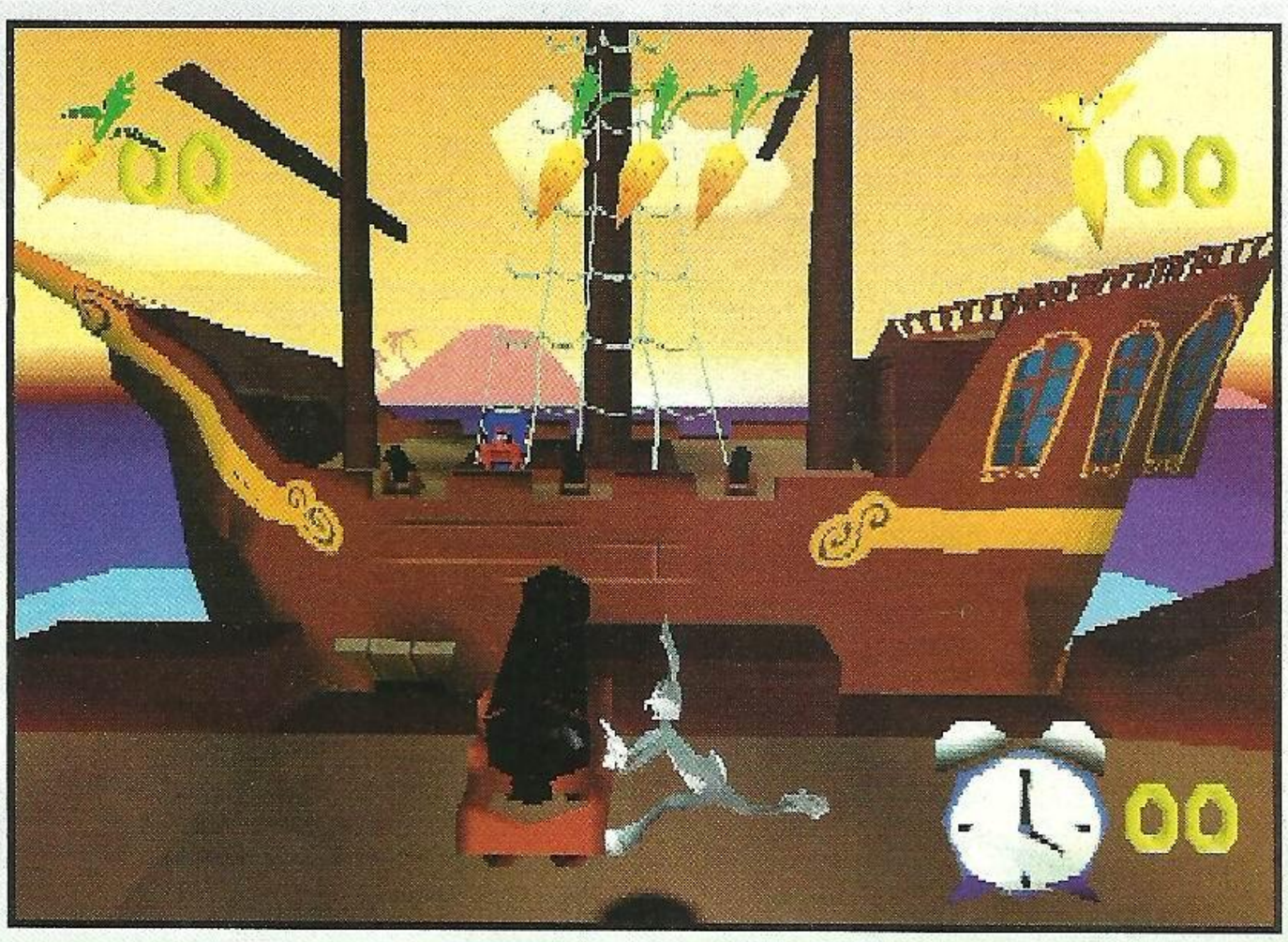
PlayStation 5

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Cryo
Producent: Cryo
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

BUGS BUNNY - LOST IN TIME

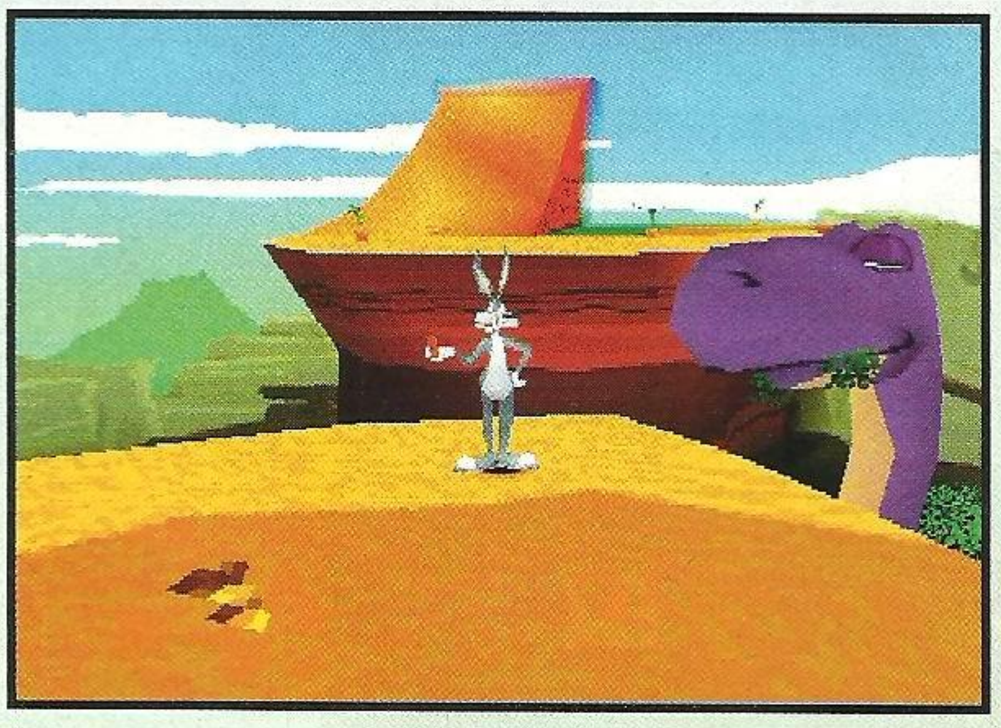
Królik - oszołom w znakomitej platformówce Infogrames. To może oznaczać tylko jedno - kolejny poważny ubytek w rodzinnym portfelu.

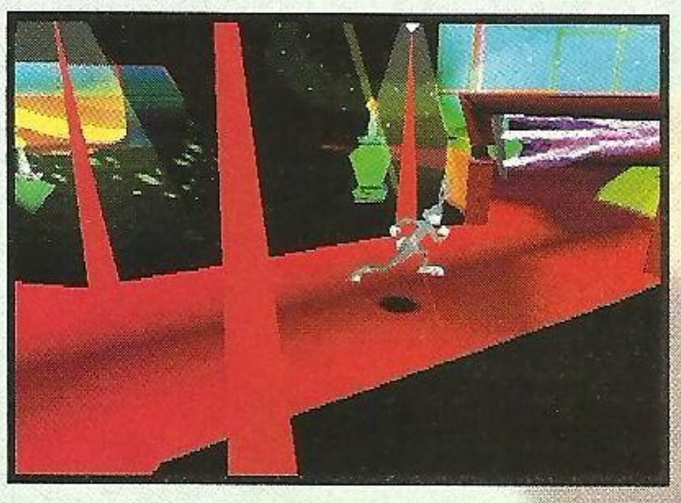


"A teraz załatwię cię z mojego dezintegrującego pistoletu. O! Zdezintegrował się..." Marsjanin Marvin.

Bardzo lubię Bugsa. I z tym większą satysfakcją zobaczyłem w akcji produkt, który naprawdę wiernie oddaje istotę jego przygód. Chyba najlepsza z gier, które powstały na podstawie kreskówek. Ma też swoje minusy (głos Bugsa nie do końca brzmi tak jak powinien, sterowanie też budzi pewne zastrzeżenia) ale też plusy zdecydowaie przeważają. Tu naprawdę to tutaj można wziąć udział we wszystkich co ciekawszych odcinkach i spotkać masę znajomych. No a poza tym jako gra BBLIT jest po prostu fajny. Polecam fanom i nie tylko.
[Banan]

Ostatnio nie natrafiłem na naprawdę rewelacyjną platformówkę w pełnym 3D. Tak wiem, niedawno ukazał się nowy **GEX** ale dla mnie był zbyt rozbudowany - za dużo męczenia się z pilotami, muszkami itp. Zraził mnie tym najbardziej. A **CROC 2**? Osobiście nigdy go nie lubiłem, druga część także jest dla mnie słaba. Za to po cichu na rynek wkroczył **BUGS BUNNY LOST IN TIME** i spokojnie mogę wam powiedzieć, że to jest to. Jestem ciekaw ilu z was zasiada przed telewizorem i ogląda Diabelski Młyn w C+? Podejrzewam, że sporo! Przynajmniej mam taką nadzieję, bo nie chcę żeby okazało się, że jestem jedynym zdziecinniałym facetem w okolicy. W każdym razie dla fanów kreskówek trafia się nie lada gratka, wszyscy bohaterowie Warnera na jednym kompakcie podani w fantastycznej oprawie i zrealizowani z ogromnym jajem.





BB LIT to platformer zrobiony w pełnym 3D - idziesz gdzie chcesz, robisz co chcesz i rozwalasz kogo chcesz. Scenariusz, który powstał na potrzeby gry nie jest zbyt nowatorski ale moim zdaniem taki pomysł był jedynym słusznym rozwiązaniem. Nasz uroczy marchewkojad jak zwykle dotknął tego co nie trzeba i uruchomił maszynę czasu. Biedactwo zagubione w czaso-przestrzeni musi przebyć teraz ciężką wędrówkę aby dotrzeć do domu.

Gra została podzielona na sześć światów, które odpowiadają różnym epokom czasowym. W każdym z nich znajduje się kilka leveli do przemierzenia. O życie będziecie walczyć w epoce kamienia łupanego, zwiewać przed piratami na ich statku czy też potykać się ze złodziejami w banku w latach 30. Każdy ze światów ma swój odpowiedni krajobraz oraz oprawę dźwiękową. Przez cały czas gra atakuje nas nowymi pomysłami - na naszej drodze stoi wielu wrogów do rozłożenia oraz spora liczba zagadek logicznych. Wszystkie te cechy czynią ją bardzo ciekawą, tym bardziej, że ma w sobie coś, co po godzinnym odpoczynku każe wracać do konsoli.

Bugs został obdarzony wieloma ruchami i zdolnościami. Potrafi przenosić wiele przedmiotów, nurkować pod ziemią, sprzedać siarczystego kopa czy turlać się. Te wszystkie czynności potrafi wykonywać od razu, natomiast są takie, których nauczy się z czasem np. wysoko skakać czy grać na pianinie. Przedzierając się przez 20 leveli napotkamy różnych bossów. Walka z nimi należy do przyjemności.

Najtrudniejsze zadanie stało przed grafikami i koderami. Na szczęście stworzyli trójwymiarowy świat, który NIE poraża prostotą i brzydotą. Dookoła wszystko jest kolorowe, wyraźne oraz typowo kreskówkowe. Cała oprawa jest komicznie przyjemna, ruchy kamery sprawne - tak, aby nie powodowały dezorientacji gracza. Levele są rozległe jednak zrobione tak, że trzeba się natrudzić aby się zgubić. Niestety nie uniknięto doczytywania w trakcie poziomu ale na szczęście odbywa się to na tyle rzadko, że nie jest wadą. W tle przygrywa skoczna, wesoła muzyczka, królik cały czas coś marudzi pod nosem tak, że cała atmosfera jest jak najbardziej sprzyjająca dobrej zabawie. Poziomy nie są zbyt skomplikowane, a oprócz właściwej misji jest zaledwie kilka bonusów do uzbierania. Za to na ekranie cały czas trzeba coś przekręcać, naciskać czy otwierać, a efektem tego są komiczne sytuacje w które pakuje się królik.

BB LIT w prostej linii kontynuuje tradycję świetnych platformówek zapoczątkowaną przez **GEX 2**. Gra jest ciekawa, śmieszna oraz przebojowa. Śmiało atakujcie ten tytuł.

Brat

PlayStation **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Infogrames
Producent: Infogrames
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

JEST NA RED PLUS VIDEO 2 E3 '99

F1 WORLD GRAND PRIX 2

JEST NA NEO PLUS VIDEO 2 E3 '99

Nowy wyścig na Nintendo - super! Tylko dlaczego to jest Formula 1...

Hmmm. Jest chyba tak, jak napisał Józiek. Gra z pewnością spodoba się miłośnikom Formel Eniz, ale innym z pewnością nie. Osobiście preferuję zręcznościowe wyścigi i mimo niewątpliwego uroku tej gry wolę "Przygodowe wyścigi Żuczka", czyli poczciwe BEETLE ADVENTURE RACING. Ciągle czekamy na WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP. [Gulash]

Spośród wszystkich konsolowców należy wybrać posiadaczy Nintendo 64, następnie wyodrębnić spośród nich tych którzy kupili je nie tylko dla Zeldy, potem oddzielić miłośników wyścigów i spośród nich wyłuskać tych kilku, którzy choć trochę interesują się zawodami Formuły 1. A teraz was wszystkich czterech zapraszam do obejrzenia ze mną FIWGP 2.

Jakiś rok temu przerabialiśmy część pierwszą, która była całkiem niezła - ba, nawet bardzo dobra i to nie tylko dlatego, że nie miała konkurencji. Jedną z niewielu wad, jaką posiadała, było dość uciążliwe sterowanie, które w najnowszej edycji zdecydowanie poprawiono dając nam produkt całkowity. Pisząc całkowity mam na myśli coś skończonego i dopracowanego.

No tak, ale co można powiedzieć o grze jeżeli nie ma jej do czego porównywać? Na siłę można przyrównać grę formułek z PSX'a. I tu (o dziwo) F1WGP2 wypada całkiem nieźle, ponieważ lepiej wygląda. Nawet jeździ się dużo ciekawiej - czytaj płynniej, prawdziwiej, przyjemniej. Ale przecież PSX-owa FORMULA 1 98 to żaden konkurent, bardziej na miejscu będzie więc porównać tę grę ze starszymi doskonałymi produkcjami z pecetów made by Microprose. Jeżeli komuś coś to mówi. Jeżeli nie - to trudno. I tak dalej...

Nowa produkcja z N64 oferuje wszystko czego powinniśmy oczekiwać. Mamy tu wszystkich znanych kierowców, oryginalne tory, najnowsze teamy w aktualnych wersjach sponsorskich, możliwość dłubania w wozach, dobrą, szybką akcję i niezłą grafikę. Gra korzysta z dobrodziejstw rozszerzenia pamięci, przez co wydaje się jeszcze ładniejsza i widać, że autorzy nie poszli do końca na łatwiznę, ździerając kasę z tej samej wąskiej grupy miłośników co rok temu. Żeby jeszcze wymyślono jakeś rozszerzenie do dźwięku, bo z tym jak zwykle cienko, choć w tym przypadku jest nieco powyżej standardu.

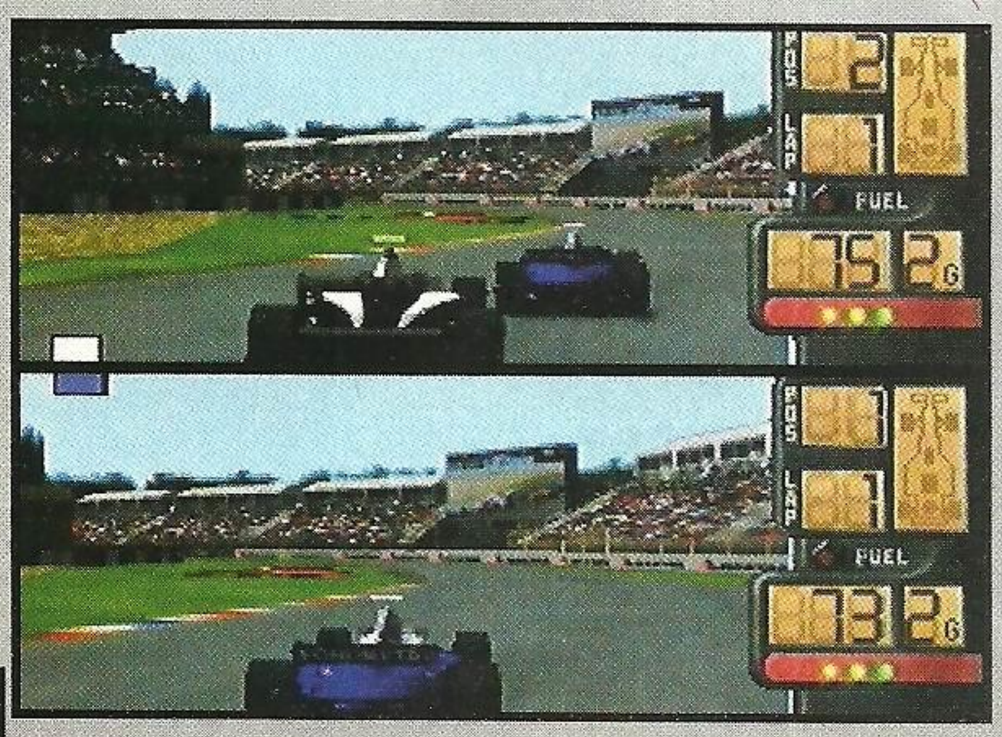
Jeszcze słów kilka o tym co siedzi wewnątrz. Oryginalne składy poparte są prawdziwymi osiągami i rekordami z sezonu 1998, ale dodatkowo możemy włączyć wszystkie wydarzenia, które miały miejsce na torach w tym sezonie. Czyli co za tym idzie historyczne warunki pogodowe, a przede wszystkim czasy przeciwników i (uwaga!) takie zdarzenia jak wypadki! Pojechać dokładnie w tym samym wyścigu co zawodowcy to prawdziwa frajda, którą w tej chwili daje tylko F1WGP2 .

Oprócz jazdy w popularnych trybach, jest coś takiego jak "broadcast" gdzie można sobie obejrzeć odtwarzane przez konsolę przejazdy. W sumie opcja ciekawa ale jedynie dla prawdziwych hardcore'owców. Jeżeli chodzi o multiplayer, to jedynie dwie osoby na podzielonym ekranie i chyba to wystarczy, bo czterech fanów F1 w obrębie jednego podwórka to raczej rzecz niespotykana.

Gra nie należy do najłatwiejszych i jeżeli chcesz ot tak sobie pojeździć, to po prostu zapomnij. Nawet jeżeli włączysz wszystkie automatyczne pomoce, czyli hamulce, skrzynię i wchodzenie w zakręty, to nie masz szans dojechać w czołówce. Ta gra jest dla miłośników i fanów, więc jeżeli lubisz wyścigi i choć odrobinę interesujesz się Formułą 1 to ta gra zaoferuje ci wszystko czego byś oczekiwał. Wymaga to jednak treningu.

Nie liczcie jednak że powiem: jeżeli masz pierwszą cześć, nie kupuj drugiej. Nowa wersja jest bardziej nowoczesna i po prostu lepsza. Powiem więc tak: jeżeli nie masz "jedynki", a interesujesz się tematem to F1WGP 2 jest jedynym słusznym wyborem.

Joseph
comin' back from da dead

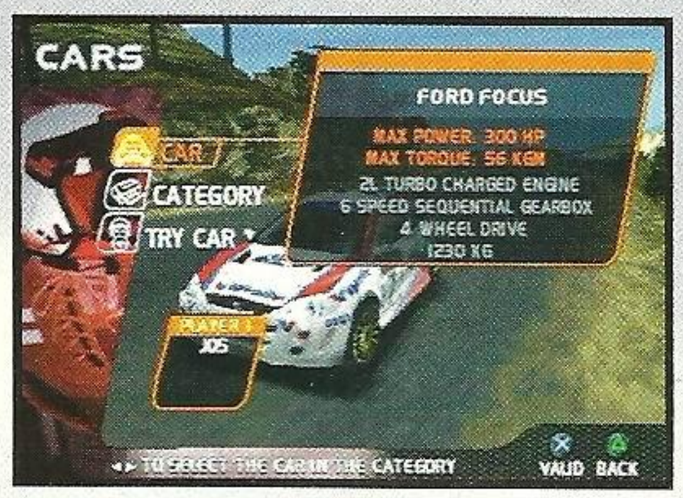


Nintendo 64 **8**

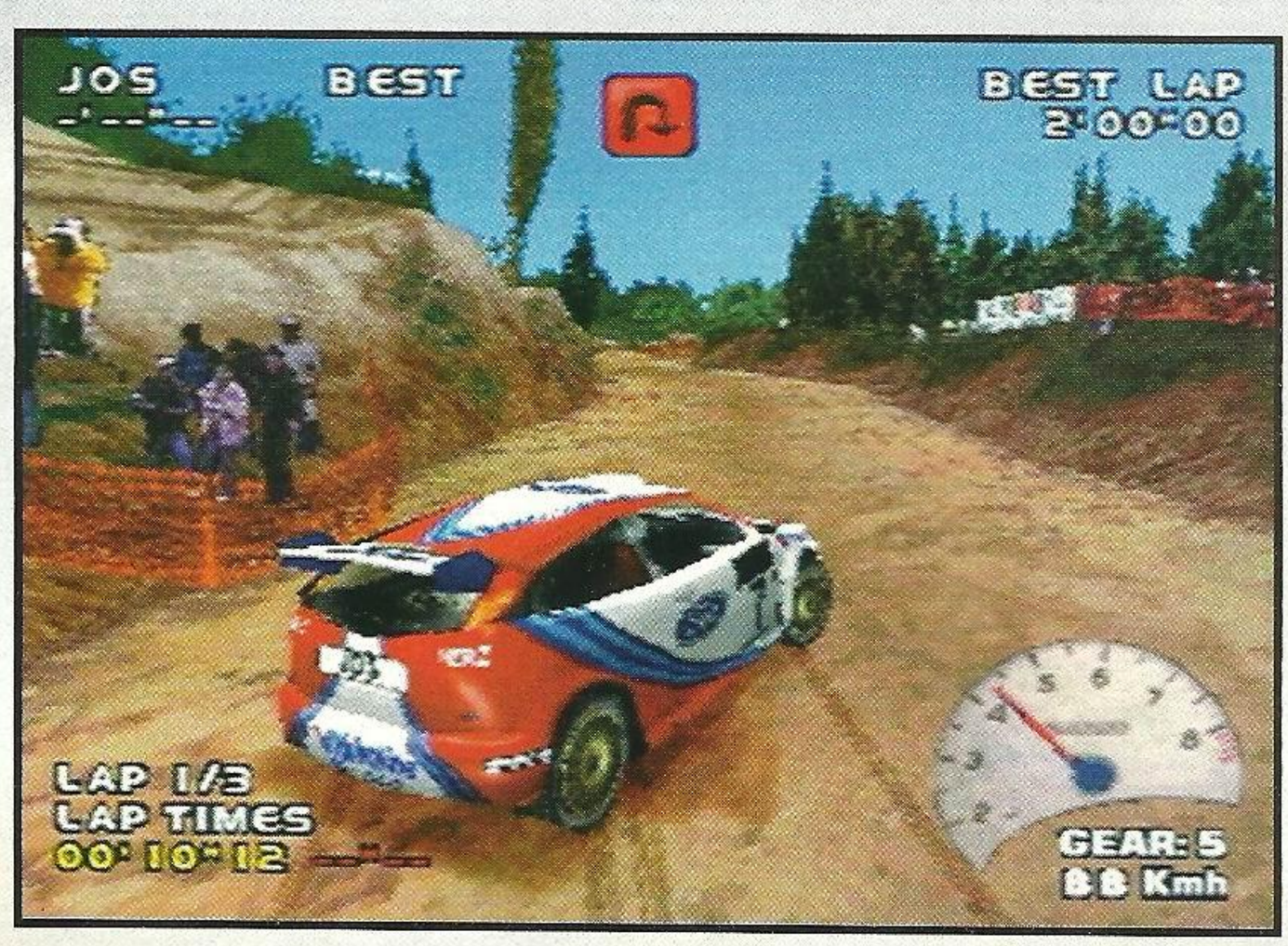
GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

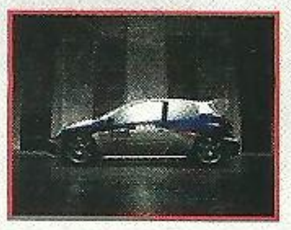
Wydawca: Nintendo
Producent: Video Systems
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Sierpień 99
Wykorzystuje: Expansion Pak, Controller Pak, Rumble Pak

V-RALLY 2

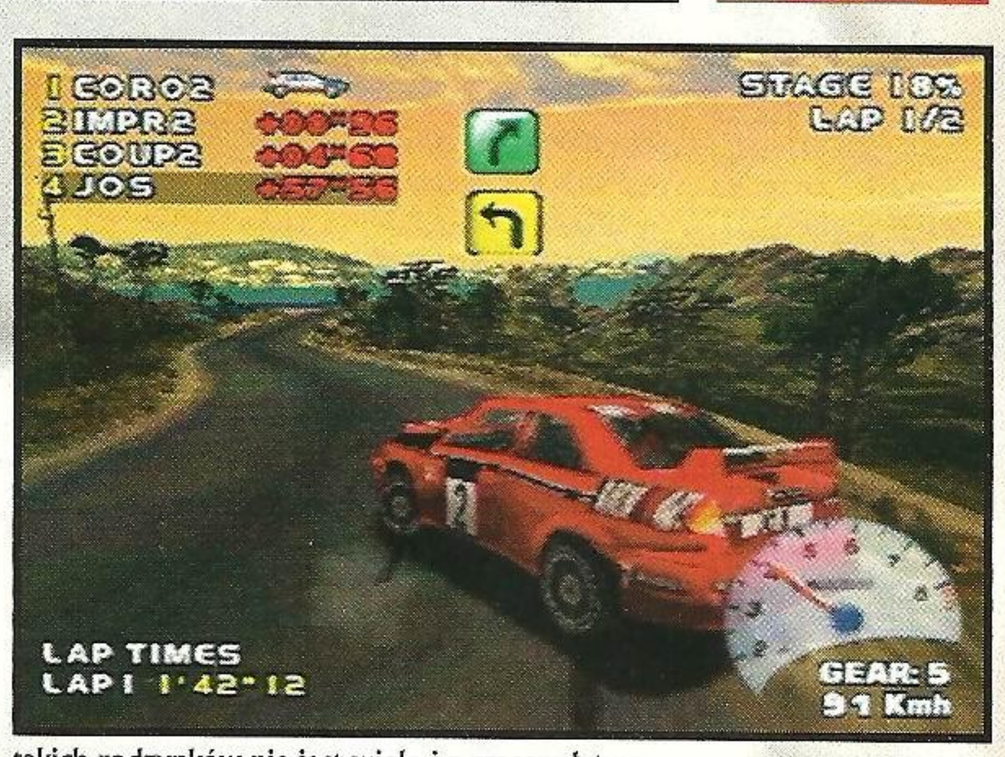


Rajdy samochodowe to nie tylko zmagania kierowców reprezentujących barwy swoich krajów, ale także wojna pomiędzy producentami wozów, dla których rajdy to poligon doświadczalny i oczywiście doskonała reklama.





Jak na nowość z drugiej połowy 1999 roku przystało, w **VR2** znajdziemy wszystkie aktualnie startujące na świecie wozy. Dzięki staraniom wydawcy, w grze zadebiutował Ford Focus, wybrany niedawno samochodem roku. Oprócz nowego Forda (który spisuje się w grze nadzwyczaj dobrze), można zasiąść za sterami pozostałych znanych już super maszyn z klasy WRC a także całkiem nowych: Skoda Octavia, Hyundai Coupe, oraz Peugeot 206. Poza tym z kategorii Kit Cars dostępne są dwie grupy sklasyfikowane według pojemności -1,6 i 2 litry liczące łącznie osiem aut z napędem na jedną oś, wśród których po raz pierwszy w grze zobaczymy Opla Astra II. Do tego dochodzi jeszcze dziesięć wozów bonusowych, czyli dostępnych dopiero po ukończeniu poszczególnych etapów. Wśród bonusów znalazły się przede wszystkim zabytki sportowej motoryzacji w tym m.in. Fiat 131 Abarth i Renault R8 Gordini.



Skoro mowa o etapach w **V-RALLY 2** mamy taką ilość OeSów, że wystarczy ich nawet dla największych hardcore'owców i rajdowych wyjadaczy. W sumie we wszystkich trybach (czasówka, arcade, trophy, mistrzostwa) gry naliczyłem ich dobrze ponad siedemdziesiąt odcinków w jedenastu lokacjach na całym świecie. Dodając do tego możliwość odwrócenia tras po przejechaniu odpowiedniej liczby kilometrów otrzymamy zawrotną, bliską półtorej setki liczbę odcinków. Gdyby ktoś ośmielił się powiedzieć że to dla niego za mało, to ma jeszcze edytor tras, który w prosty sposób pozwoli wygenerować tor według własnych upodobań co do aury, zakrętów, różnic wysokości, długości i temu podobnych czynników.

Prawdziwy majstersztyk to jednak to, co ta gra pokazuje pod względem graficznym. Wspaniała grafika nawet przez moment nie koliduje z super szybką akcją i wieloma ruchomymi obiektami. Zadbano nawet o takie rzeczy jak przeźroczyste szyby, za którymi widać kierowcę kręcącego kierownicą wraz z pilotem który porusza znacząco głową. W momencie kolizji samochody ulegają uszkodzeniom ale w stopniu nie masakrującym wizualnie przepięknych maszyn. Na pewnych etapach, "płaska" i bierna do tej pory publiczność wbiega na trasę i w ostatniej chwili ucieka przed pędzącymi wozami. Te oraz wiele innych szczegółów graficznych powoduje, że wszystkie wyścigi które widziałem do tej pory to bieda nie z tej ziemi, a świetny **COLIN** to festiwal pikselozy.

Do odgłosów dobiegających z głośników nie mam zastrzeżeń, choć w grach Codemasters są one bardziej realistyczne. Natomiast muzyka w wykonaniu zespołu SIN to całkiem niekulawa kompilacja psychodelicznych riffów Faith No More i Prodigy która powoduje, że ze zdwojoną siłą zaciskasz zęby na każdym zakręcie.

Kiedy mowa już o wykonaniu, to oddzielny akapit należy się samemu intro, które jest najlepszą czołówką wyścigów jaką w życiu widziałem i jednym z najlepszych i najbardziej dynamicznych filmów powstałych tylko i wyłącznie przy pomocy komputera.

Na koniec słów kilka na temat miodności, a także nielicznych minusów jakie znalazłem. Najpoważniejsze uwagi dotyczą momentów, w których samochód zawadziwszy o drobny, często niewidoczny element krajobrazu, staje jak wryty lub wręcz koziołkuje w powietrzu. Na szczęście takich rodzynków nie jest wiele i z czasem łatwo można nauczyć się je omijać. Druga bardzo poważna wada to słaby pilot. Niestety nasz automatyczny pomocnik zamiast ułatwiać życie, utrudnia je nam jeszcze bardziej, podając niewłaściwe komunikaty. Ikonki sygnalizujące zakręty pojawiają się za późno lub za wcześnie, dodatkowo błędnie podając stopień trudności zakrętu.

Te kilka drobiazgów nie jest jednak w stanie zakłócić wspaniałego wrażenia jakie sprawia **V-RALLY 2**, które aktualnie plasuje się w trójce najlepszych wyścigów na Playstation. Na pewno nie możecie opuścić tej pozycji.

Joseph (ARh-)

JEST NA VIDEO PLUS VIDEO 2 E3 '99

PlayStation **9**

GRAFIKA 10
DŹWIĘK 9
MIÓD 8

Wydawca: Infogrames
Producent: Infogrames
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

Coś pięknego!

Trzeba przyznać, że pod względem wizualnym V-RALLY 2 jest chyba najpiękniejszym wyścigiem na PlayStation. Jeśli zaś chodzi o miodność, to dla mnie jeździ się nawet fajniej niż w COLIN McRAE RALLY. W każdym razie w tej chwili jest to zdecydowanie nr. 1 w kategorii PSX' owych wyścigów! [Gulash]

COMMAND & CONQUER

Pokusa wydawania gier obecnych już na innych platformach jest bardzo duża. Konwersja jest przecież zwykle stosunkowo łatwa, niezbyt kosztowna i pozwala dwa razy obłowić się bez żadnego wkładu twórczego. Dlatego aż dziw bierze, że C&C pojawia się na N64 dopiero teraz.

JEST NA RED PLUS VIDEO 2 E3 '99

Zgadzam się z przedmówcą.

Banan powiedział całą prawdę i pratycznie nie mam nic do dodania - rzeczywiście sterowanie sprawia wiele kłopotów i rzeczywiście w pełnym trójwymiarze z odpalonym rozszerzeniem pamięci zapewniającym wysoką rozdzielczośc gra prezentuje się bardzo dobrze. Na bezrybiu i rak ryba, a zatem wszyscy fani strategii będący w posiadaniu N64 i konkretnej gotówki mogą śmiało atakować ten cart. W oczekiwaniu na STARCRAFT, naturalnie. [Gulash]

Na wstępie trzeba przyznać, że graficy podeszli do sprawy bez ściemniania. Widziana we wcześniejszych wersjach C&C Ziemia została wypchnięta w sposób robiący, po raz pierwszy w historii tej gry, wrażenie osadzonego we wszystkich trzech wymiarach. I to jest ciekawe. Nawet pomimo, że cała reszta gry została odgrzana w piecyku.

Jeżeli ktoś grał już w jakąkolwiek wersję C&C (czy to na blaszaku, czy na PSX-ie) nie znajdzie tu dla siebie nic nowego. Gra zawiera rzeczywiście kilka wyłącznie Nintendowych poziomów, ale nie zmieniły się takie rzeczy jak dostępne jednostki czy główny zarys konfliktu pomiędzy GDI i NOD. Jeżeli więc już graliście i nie jesteście absolutnymi maniakami tej gry, recenzja kończy się dla was w tym momencie. Resztę państwa zapraszam, o tędy, do następnego akapitu.

Zarządzanie surowcami, posyłanie kolejnych jednostek do boju, zarządzanie surowcami, posyłanie jednostek, posyłanie surowców, zarządzanie jednostkami... COMMAND & CONQUER zawsze był, jest i będzie grą, która (po DUNE 2) złożyła podwaliny pod gatunek RTS-ów. I jeżeli żaden z was, posiadaczy N64 nie miał jeszcze okazji zetknąć się z grą tego gatunku, to właśnie nadszedł wasz czas. Największą bolączką gry jest niestety sterowanie. Grupowanie jednostek, wysyłanie ich do walki, wskazywanie celów ataku czy zlecanie budowy kolejnych obiektów jest co prawda w porządku (to ostatnie jest szczególnie łatwe - nie trzeba nawet zbliżać się do bazy; choć z kolei jednostki można budować tylko po jednej naraz) ale już próba wyłuskania poszczególnych żołnierzy czy pojazdów z atakującego tłumu jest bardzo trudne. Trudno jest nadążyć za grupą wojaków, w ułamku sekundy wcelować w tego z bazooką, kliknąć i wskazać mu nowy cel. Wiąże się to także z tym, że można tworzyć grupy składające się z naprawdę bardzo dużych ilości żołnierzy. Tylko, że z powodu bardzo małej ilości pikseli z jakich są zbudowani, zlewają się oni wtedy w jedną, wielką przesuwającą się plamę. Naturalnie gra oferuje tryb podwyższonej rozdzielczości, ale niestety bardzo spowalnia wtedy akcja. Próba przywołania np. ataku powietrznego jest wtedy żenująca. Klatki animacji pikują na wysokość jakichś pięciu-sześciu na sekundę i tam dopiero wyrównują lot. Na szczęście przy ustawieniu medium gra się spoko.

Poziom sztucznej inteligencji nie może się co prawda równać z tym Deep Blue, ale konsola dość konsekwentnie stara się rozwalić gracza. Stosuje wycofywanie się i stara się uderzać na słabsze jednostki, między innymi. Dobrze sprawdzają się przeszkody terenowe - trzeci wymiar bardzo przydaje się przy zasadzkach - skryte za nimi jednostki rzeczywiście nie są dla przeciwnika widoczne.

Oprócz misji będących odwzorowaniem tych z PeCetów są też dodatkowe pakiety specjalnych, uruchamianych niezależnie od głównego scenariusza. Są one o wiele trudniejsze od tych podstawowych. I dosyć długie. Steruje się w nich znanym już wam być może hałaśliwym komandosem "That was left-handed, huh huh"(niestety, Tanya została odrzucona na korzyść bliźniaka tego z GDI).

Wprowadzenia mają podłożona dialogi, są też digitalizowane zdjęcia. Czytane teksty są bardzo dobrej jakości. Podobnie zresztą jak cała reszta oprawy dźwiękowej - nieodmiennie świetny chrzęst trzaskających kości, serie z karabinów, krzyki żołnierzy, odgłosy wybuchów i wystrzałów, zaskakująco dobre są też kawałki muzyczne (techniczne).

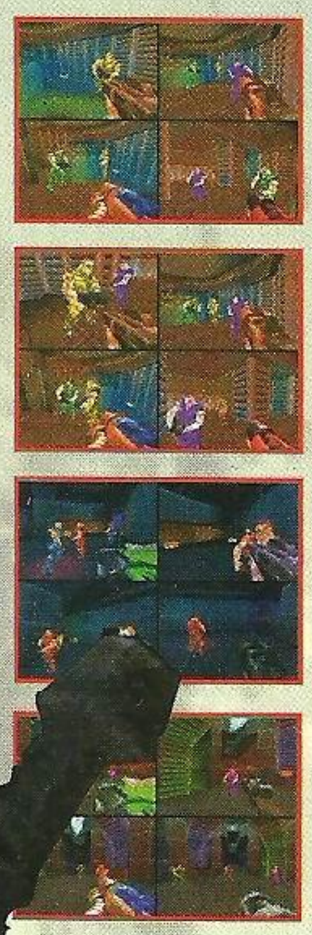
Słowem - gra jest bardzo solidnie zrealizowana. Większych wad na dobrą sprawę nie ma (do sterowanie po jakimś, okupionym krwawymi stratami czasie, można się przyzwyczaić). Multiplayer nie istnieje, ale w trybie split screen raczej nie dałby się rady sprawdzić (do widzenia ataki z zaskoczenia). Ale gra jest przede wszystkim spóźniona przynajmniej o jakieś cztery lata.

Banan

Nintendo 64 **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Nintendo
Producent: Westwood
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień 99
Wykorzystuje: Expansion Pak



QUAKE 2

Nie przypuszczam, aby istniał gracz, który nie słyszał o QUAKE bądź QUAKE 2. Nie muszę więc chyba pisać że jest to strzelanina fpp (first person perspective), w której jako samotny komandos stajemy do walki z przeważającymi siłami wrogiej rasy ohydnych alienów w ich kosmicznej bazie. To byłoby najzupełniej zbędne.

Nie muszę też chyba dodawać, że akcję będziemy obserwować z perspektywy bohaterskiego wojownika, a raczej z perspektywy celownika jego nielichego arsenału (bo i po co). W nadziei pozbycia się raz na zawsze kosmicznego plugastwa przystępujemy do walki.

Misje podzielone są na szereg etapów. Na ogół trzeba przebić się do przodu, znaleźć klucze, coś tam przełączyć po czym spokojnie udać się do wyjścia. Myślicie, że będzie to łatwe? Pomyślcie jeszcze raz. Armia nieprzyjaciela za wszelką cenę stara się do tego nie dopuścić, rzucając przeciw naszemu człowiekowi mięso armatnie w postaci zwykłych żołnierzy, wielkich gości z vulcanami zamiast ręki, plujących kwasem psów czy wreszcie nie szczędzących granatów wielkich cyborgów. Na szczęście mamy do dyspozycji nielichy arsenał w postaci shotguna, karabinu maszynowego, granatnika, bazooki, kilku innych broni i sprzętu przewrotnie nazwanego BFG (Big Fuckin' Gun). Nie można się temu wszystkiemu oprzeć.

Porównywanie konsolowych wersji do blaszakowego pierwowzoru nie ma specjalnie sensu. Wszystko zależy od punktu widzenia - nie sądzę, aby zatwardziały pecetowy Quaker zaakceptował tryb multiplayer na split-screenie, darujmy więc sobie ten akapit. Za to przygotowując Nintendową wersję autorzy pozwolili sobie na większą niż zwykle ingerencję w budowę leveli, w wyniku czego dostajemy bardzo zmodyfikowaną wersję **Q2**. Rzecz jednak była pod ścisłą kontrolą Id Software, o czym zapewnia wydawca gry - Activision.

Jeśli chodzi o oprawę graficzną, to właściwie nie można grze wiele zarzucić. Jest to kawał solidnej roboty, pokazujący dbałość autorów o szczegóły. Ładne smugi światła zostawiane przez bronie, rozbłyski towarzyszące wybuchom czy dekapitacja przeciwników - to wszystko cieszy oko. No i składająca się z kuleczek krew, która rozbryzguje się w powietrzu. Postacie przeciwników są przyzwoicie animowane, scrolling jest płynny i szybki. Wykorzystany jest Expansion Pak, który jednak w tym przypadku nie zwiększa rozdzielczości, a jedynie dopala grę przez dodanie większej głębi kolorów, odblasków na ścianach i kilku innych bajerów. Dźwięk? Strzały, jęki i pokrzykiwania nieprzyjaciół odpowiednio dodają klimatu. Podobnie jak ambientowa, mroczna i posępna muzyka.

Sterowanie przy pomocy joypada jest początkowo nieco problematyczne, ale w końcu

można się było tego spodziewać. Warto nauczyć się przede wszystkim strafe'owania (biegania na boki z lufą do przodu), co w połączeniu z celnym okiem i szybką ręką jest gwarancją zwycięstwa. Po kilku godzinach treningu można już przystąpić do właściwej rozgrywki ze Strogg'ami, na początku bowiem walczyć będziecie ze sterowaniem. Chyba, że jesteście już po treningu **GOLDENEYE** i/lub **TUROK 2**.

Tryb multiplayer był podstawą PeCetowego pierwowzoru i nie mogło go zabraknąć w konsolowym odpowiedniku. Grać może 2, 3 lub 4 graczy jednocześnie. Autorzy konwersji nie poprzestali jedynie na standardowym deathmatch'u każdy-na-każdego, lecz przygotowali dodatkowo kilka wariacji zdecydowanie umilających grę. Możemy więc połączyć się w zespoły bezlitośnie miażdżąc przeciwnika w ogniu krzyżowym. Można też zagrać w Capture The Flag - zabawę w podchody polegającą na dopadnięciu flagi przeciwnika i dotaszczeniu jej do swojego obozu. Jest także kilka innych wariantów oraz pełna dowolność modyfikacji reguł. Do grupowej rzeźni opracowano specjalne poziomy, różniące się od standardowych leveli budową i zapętleniem korytarzy. Przez to wszystko chcę powiedzieć, że tryb multiplayer udał się znakomicie, a w moim odczuciu jest on nawet lepszy niż właściwa gra dla pojedynczego gracza. Jeśli nie zrobiliście tego wcześniej przy okazji gier sportowych bądź wyścigów, to właśnie teraz jest znakomita okazja aby rozejrzeć się za kilkoma tanimi padami.

Q2 jest extra. Po tym już tylko "le grande finale", którym będzie naturalnie **PERFECT DARK**. I po którym spodziewam się cudów. Ale to będzie dopiero w grudniu, na razie zaś jest **QUAKE 2**, którego gorąco polecam.

Gulash

JEST NA RED PLUS VIDEO 2 E3 '99

Q jak Q...

Quake to Quake. Prosto i na temat. Zdanie i tak macie juz wyrobione. [Banan]

Nintendo 64 **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Activision
Producent: Activision
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Expansion Pak, Rumble Pak, Memory Pak

ECHONIGHT

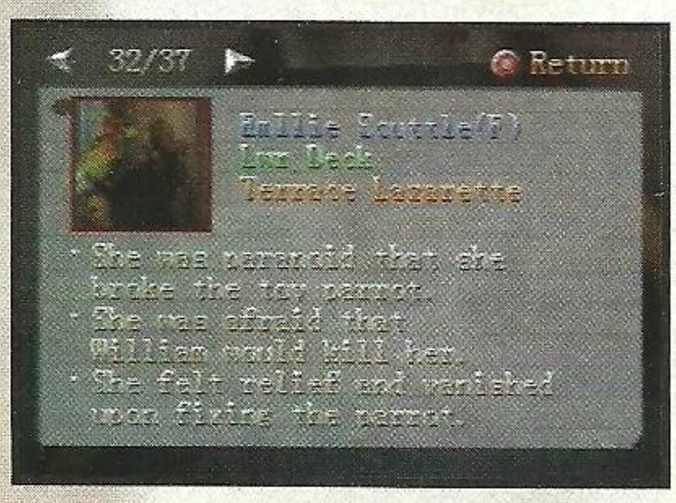
Do tej pory na arenie konsolowych horrorów swobodnie hasały sobie żądne krwi zombiaki, nieludzkie stwory, ostatnio nawet drapieżne dinozaury, a niebawem pojawią się też wampiry. Firma From Software zdecydowała się więc postawić na duchy.

Dziękuję i dobranoc.

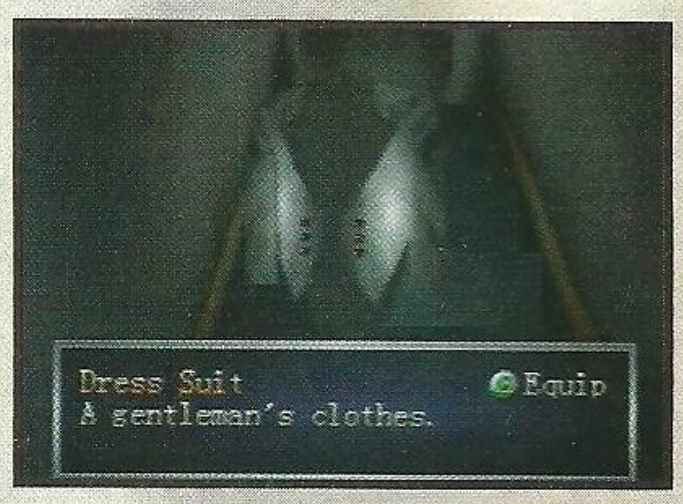
Jakos dziwnie kojarzy mi się ta gra z SHADOWGATE. Tak samo monotonna, powolna i bez akcji. Tak miało pewnie być, ale wolę gry gdzie cokolwiek się dzieje. Dobrze, że jest to nopwatorska gra, ale może odrobinę za bardzo. Chyba to wszystko co napisałem powyżej ma w sumie oznaczać jedno. Nie przypadło mi ECHONIGHT do gustu. [Gulash]

ECHONIGHT jest grą zupełnie niezwykłą. Zacznijmy może od najbardziej zaskakujących elementów. Jest to horror w którym występuje mnóstwo duchów, ale... Nie ma tu ani odrobiny walki. A przynajmniej takiej jakiej można by się po konsolowym horrorze spodziewać. Jest za to cała masa zagadek logicznych. Jeszcze jakiś ciekawy aspekt? No więc sposób przedstawienia akcji. Pierwsza osoba. Bohater w żadnym momencie nie jest widoczny na ekranie, a podnoszone przez niego przedmioty zdają się lewitować w kierunku ekranu. Do tego bardzo mało fragmentów muzycznych, prawdziwie smutne i ponure głosy duchów, zmieniająca się pora dnia (co ma wpływ na wydarzenia) oraz sama intryga. **ECHONIGHT** to gra niebanalna.

Jak to zwykle w życiu bywa, ma to swoje dobre i złe strony. Dobre - bo z niebanalnym nudzić się za bardzo nie można (a wziąwszy pod uwagę, że skończyć można ją w 3-4 godziny, to i za bardzo czasu nie ma) i w odkrywczy sposób została historia z dreszczykiem przedstawiona, a zły - bo się do niebanalnego nie zawsze chce przyzwyczajać. Nawet **SILENT HILL** uznany przeze mnie na nowatorski w zestawieniu z **EN** wydaje się zaledwie klonem **RESIDENTA**.



Więcej...



Nie da się jednak ukryć, że widoczne jest to, że **EN** stawia swe pierwsze kroki. Grafika, mimo że wyraźna i spełniająca swoje zadanie, jest bardzo surowa (dość podobna do **SILENT HILL**) i toporna. Pojawiające się co jakiś czas mówione dialogi sprawiają wrażenie nagranych przez grupkę trzech-czterech osób. Wszystkie brzmią bardzo podobnie. Choć podłożone są raczej dobrze. Muzyki praktycznie nie ma (nieliczne wyjątki).

Gra opowiada o losach młodzieńca, który zostaje dziwnym zbiegiem okoliczności przeniesiony na pokład liniowca pasażerskiego "Orfeusz", który zaginął podczas rejsu w 1913 roku. Nam w udziale przypadnie przykre zadanie wybawienia od długowiecznej męki pasażerów oraz załogi statku. Tak się bowiem złożyło, że wszyscy na pokładzie "Orfeusza" zginęli. Gracz spotyka zbłąkane dusze nieszczęśników i wykonuje pewne zadania, które pozwalają im na odejście w zaświaty - ucieczkę z przeklętego statku. Zadania wahają się od najprostszych (znalezienie jakiegoś przedmiotu, który przyniesie wspomnienia) po trudniejsze, ale wszystkie mają wspólną cechę - trzeba w nich trochę pogłówkować. Rozwiązania czasem są w zasięgu ręki, czasem trzeba pokombinować, ale ogólnie gra nie jest zbyt wielkim wyzwaniem. A propos samych zadań. Niektóre z nich wymagają jedynie pochodzenia po statku, inne natomiast wysyłają gracza w przeszłość gdzie musi on zrobić coś, co wyzwoli ducha od cierpienia.

ECHONIGHT nie jest może horrorem w pełnym tego słowa znaczeniu. Nie ma tu specjalnie wielu przerażających momentów, porównywalnych do tych z psami wskakującymi przez okna. Gra jest raczej przesiąknięta nastrojem smutku i przygnębienia. Melancholii może. Którą potęgują duchy dzieci, krążących powolnie po statku. To właśnie ich widok najbardziej przygnębia. Tak, tak śmierć nie wybiera. Banalne ale prawdziwe.

Na bardzo duży plus zasługuje jednak sposób w jaki **ECHONIGHT** traktuje gracza. Można wybrać sposób sterowania postacią spośród czterech przygotowanych interfejsów (w tym ten wykorzystany w ukochanym **KING'S FIELD** Brata), prędkość z jaką po ekranie przesuwa się kursor, czy chcemy efekt falowania przy krokach (realizm, realizm). Poza tym bardzo wygodne są menusy, ładnie zrobiony ekran opcji. Trochę szwankuje mapa. Przyznaję jednak, że rzadko kiedy tak duży nacisk zostaje położony na elementy związane z obsługą. Może dzięki temu mamy przeoczyć brak muzyki i uważać dźwięk obcasów stukających o posadzkę jako wystarczający. A może to tylko tak ma być dla utrzymania nastroju.

W każdym razie uratowanie tych czterdziestukilku osób, rozwiązanie zagadek logicznych (i to naprawdę logicznych) i ucieczka z "Orfeusza" wydaje się ciekawym zadaniem. Choć zdecydowanie zbyt krótkim. Ta gra, z odrobinę doszlifowaną grafiką i odpowiednio wydłużonym (ale nie sztucznie)czasem rozgrywki byłaby bardzo dobra. A tak - sami widzicie. Jednak brawa za innowacje.

Banan

PlayStation **7**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 7

Wydawca: From Software
Producent: From Software
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

RTS TPP RPG. Nie, to nie jest wyliczenie moich ulubionych typów gier. To próba klasyfikacji jednego tytułu. I proszę mi nie mówić, że coś takiego nie istnieje, bo jak nazwać widziane zza pleców głównej bohaterki strategiczne potyczki z wrogami o zróżnicowanych charakterystykach?

KAGERO - DECEPTION 2

Troszkę stare, ale bardzo jare.

Najciekawsza gra tego miesiąca. DUNGEON KEEPER połączony z INCREDIBLE MACHINE. Rozstawianie pułapek, a potem satysfakcja z patrzenia jak koleś wchodzi na sprężynującą podłogę, ta wywala go parę metrów wprzód, koleś ląduje na wystających z ziemi ostrzach, z boku wysuwa się nabita kolcami ściana i wpycha go na wielką piłę tarczową. Combo razy cztery. Koleś pada w kałuży krwi. Szczęściarz. Gdyby się dźwignął, i odkuśtykał spod piły w prawo (bo w grze nie takich twardzieli się napotyka), to na łeb zwaliłby mu się wielki, nabijany kolcami głaz. KAGERO DECEPTION 2 pozwala na najbardziej spektakularne akcje jakie było mi dane samemu zaaranżować w jakiejkolwiek grze. Dodając do tego przeciwników z osobowościami (każdy jest Kimś a nie kolejnym anonimowym adwersarzem), nieliniową fabułę (nigdy nie wiadomo czy dobrze się zrobiło zabijając akurat "tych" śmiałków), przyjazny interfejs i ciekawą fabułę. Brawa dla autorów!
[Banan]

Grając w **KD2** po raz pierwszy, miałam mieszane odczucia. Obawiałam się, że tego rodzaju hybryda okaże się kompletnym niewypałem, niegodnym odnotowania, albo – w najlepszym przypadku – prościutką rozrywką dla zblazowanych posiadaczy wszystkich dostępnych na rynku tytułów. Jakże przyjemnie się rozczarowałam! **KD2** jest ciekawe, wciągające i... trudne.

Być może ta ostatnia cecha nie przypadnie wszystkim do gustu, ale gdyby **KD2** było prostsze, straciłoby całą swoją magię. Naszym zadaniem w grze jest obrona zamku przed wdzierającymi się tam śmiałkami za pomocą rozstawiania pułapek. Na szczęście nie wystarczy je rozstawić, aby bezrefleksyjni wieśniacy, bykowaci rycerze i mimozowate lalunie nadziali się na nie celem zejścia śmiertelnego. Każda przeszkadzajka ma bowiem to do siebie, że po zainstalowaniu ładuje się przez chwilę (od czterech sekund wzwyż); trzeba ją również uruchomić w odpowiedniej chwili, no i uważać na siebie, bo Millennia (nasza bohaterka) wcale nie jest odporna na działanie swoich własnych narzędzi. Zabawę dodatkowo utrudnia fakt, że ilość pułapek, które można rozstawić w danym pomieszczeniu, jest ograniczona do zaledwie trzech. Nie mamy też całego dnia na zabawę z nimi – wrogowie, szczególnie ci rozjuszeni stratą przyjaciół z naszej ręki, szukają nas po wszystkich komnatach, więc trzeba się spieszyć, bowiem w bezpośrednim starciu z uzbrojonym rycerzem może nas uratować tylko nasza szybkość. Krótko mówiąc, trzeba nawiewać, włączając po drodze misternie zastawiane pułapki.

Jest jeszcze jedna ważna cecha **KD2** – nieliniowość fabuły. W zależności od tego, jak postępowaliśmy w poszczególnych misjach, kształtuje się nasza przyszłość. Millennia jest człowiekiem, ale za zasługi w eksterminacji śmiałków zostanie przemieniona w demona. Może również po walce ze swoim bratem odejść z nim „w blasku zachodzącego słońca" albo doprowadzić do rozprzestrzenienia się chaosu na całym świecie. Zakończeń jest kilka, więc mamy możliwość wybrać drogę, która najbardziej nam odpowiada.

Gra powstała w październiku '98, więc ma już ponad pół roku. Mimo to grafika nie jest wcale archaiczna – owszem, przydałoby się trochę wygładzić sylwetki postaci i dopracować sposób poruszania się, ale za to twarze oddane są w sposób bardzo realistyczny. Wskaźniki na ekranie są przejrzyste i nawet początkujący gracz nie powinien mieć kłopotu z ich zrozumieniem. Bardzo proste jest również zastawianie pułapek – całe pomieszczenie jest wtedy dzielone na kwadraty i pozostaje nam tylko wybrać miejsce, w którym chcemy zainstalować spadający głaz albo minę lądową. Na początku wybór pułapek jest niewielki, ale w miarę zdobywania punktów za eksterminację najeźdźców nasz arsenał ulega rozszerzeniu – przy czym sami możemy decydować o tym, jakie narzędzie chcemy zdobyć.

KD2 to bardzo dobra pozycja i z czystym sumieniem mogę ją polecić każdemu, kto lubi raz na jakiś czas pograć w coś skomplikowanego i wymagającego kojarzenia faktów.

Anek

PlayStation **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Tecmo
Producent: Tecmo
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

GAME BOY®

Witajcie po wakacjach! Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, a dystrybutorowi uda się wprowadzić NeoGeo Pocket na rynek, nasz dział zmieni się w multikonsolową rubrykę o ręcznych konsolach. Prawdopodobnie dostaniemy też więcej miejsca, ale będę musiał jeszcze kogoś przycisnąć. No ale to będzie za miesiąc...

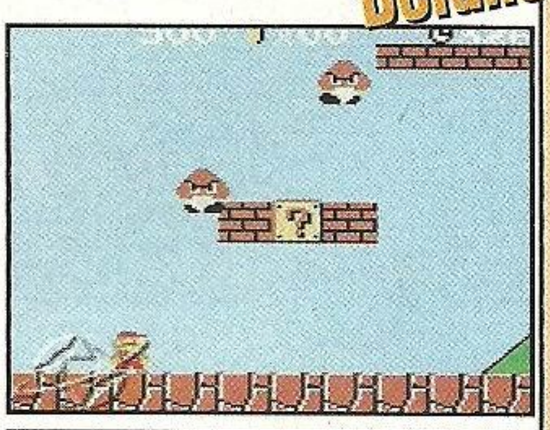
GBman

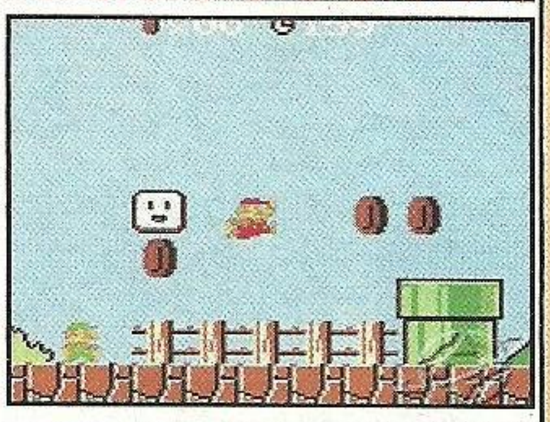
Super Mario Bros Deluxe

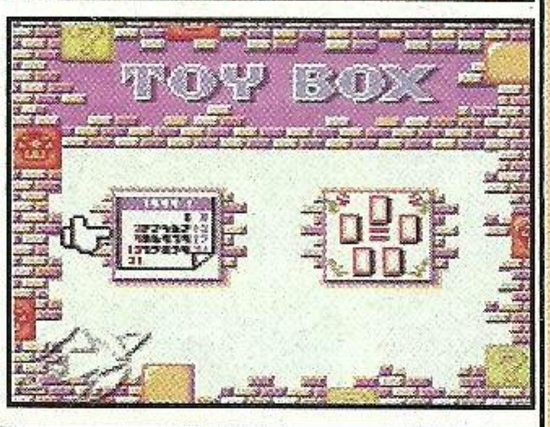
Tę grę zna chyba każdy miłośnik gier video (a jeśli nie zna, to niech lepiej się do tego nie przyznaje - wstyd). To własnie **SUPER MARIO BROS** jest najpopularniejszą platformówką wszech czasów, to od niej zaczął święcić triumfy kreator gry - niejaki Shigeru Miyamoto. Wersja Deluxe, którą proponuje nam Nintendo w 1999 roku jest dokładną konwersją z NES-a z milionami dodatkowych opcji, o których za chwilę. Sama gra jest boska - jest to po prostu kolejny powód, dla którego został stworzony GameBoy. A muzykę z gry nie raz będziecie gwizdać goląc... eeee, tego... kąpiąc się rano pod przysznicem.

Jak przystało na 1999 rok i wersję deluxe mamy tu tony bonusów. Pierwsza to tryb multiplayer na 2 zlinkowane GameBoye, który rządzi. Mario i Luigi ścigają się walcząc o flagę na końcu poziomu. Dodano ciekawy challenge mode polegający na zbieraniu jajek z Yoshi'mi w środku a także Toy Box, w którym bonusy robią się dostępne po ukańczaniu kolejnych poziomów. I tak można oglądać i drukować obrazki z własnymi tekstami, jest kalendarz i tak dalej. Niezastąpiona gra.

OCENA: 10/10







Disney's Tarzan

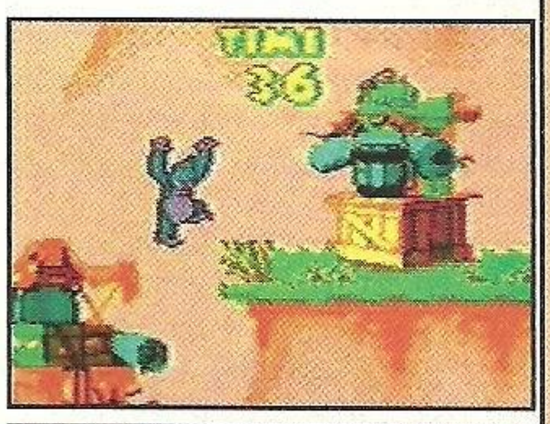
Wraz ze zbliżającą się premierą najnowszego kinowego filmu wytwórni Walta Disneya będzie można zaopatrzyć się też w coś do popykania. Gra w dość oczywisty sposób podąża za scenariuszem filmu, pozwalając nam wcielić się w młodego Tarzana, a potem w jego starszą - bardziej napakowaną roślinnymi sterydami wersję, a także w bonusowych levelach w jego małpich kumpli bądź braci. W sumie leveli jest 15, a zważywszy na systematycznie rosnący poziom trudności nie powinno to okazać się zbyt małą liczbą.

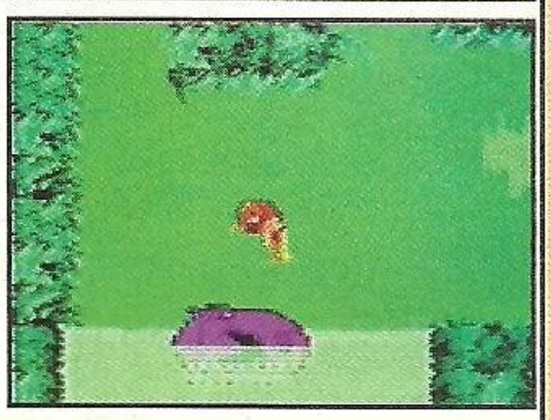
Tutaj ciężko wymyślić coś nowego, postarano się jednak upiększyć grę dodając sporą liczbę przerywników w postaci obrazków z filmu, czy bonusowych plansz. Gra jest ciekawsza niż **A BUG'S LIFE** i lepiej wykonana - animacja i scrolling są płynniejsze, także postać naszego człowieka z dżungli jakby lepiej się porusza.

Bardzo ciekawą opcją jest fajna możliwość zabawy w rysowanie i kolorowanie scenek, aby potem wydrukować je na drukarce.

Ogółem - porządna pozycja.

OCENA: 8/10

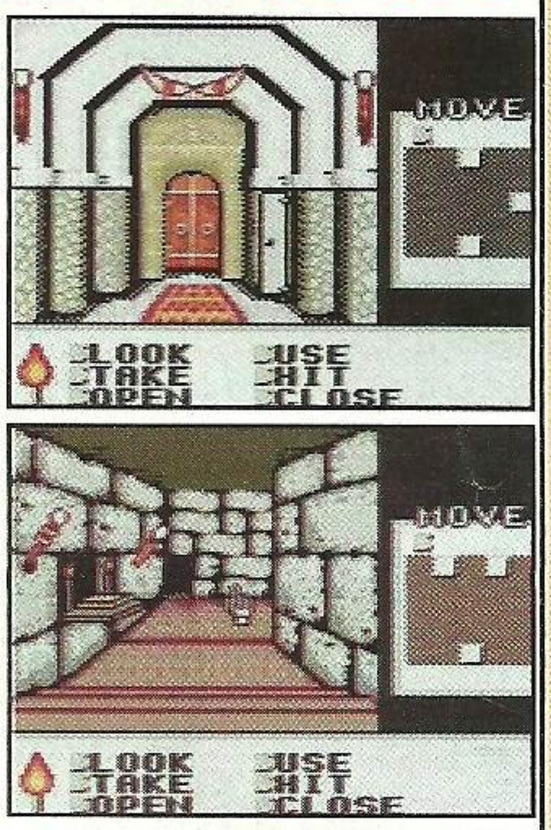




Shadowgate Classic

Mając przez dwa tygodnie wakacji do dyspozycji kilka średnich zręcznościówek, platformerów i coś sportowego, bez większego namysłu postawiłem sobie ambitne zadanie przejścia **SHADOWGATE CLASSIC** (kolorowego wznowienia gry z GB). Typowej przygodówki okraszonej skromną, lecz bardzo estetyczną grafiką i nastrojową muzyczką. Po pierwszej godzinie, kiedy udało mi się już opuścić pierwsze dwa screeny, pomyślałem, że teraz będzie już z górki. Ale gdzie tam. **SHADOWGATE** to prawdziwe wyzwanie. Podnoszenie przedmiotów, używanie ich w odpowiednich miejscach. Proste? Nie! Przedmioty wykorzystywane są w dosyć nietypowy sposób. Ginie się co krok . Gra nie oferuje zbyt wielu wskazówek, ale bardzo ciekawie zwodzi. Cały czas zastanawiasz się czy wszystko zrobiłeś dobrze. Czy nie powinno się czegoś powtórzyć. I nie jest głupoodporna. Łatwo się wkopać. Co zabawne, kiedy dojdzie się już, co i gdzie trzeba zrobić - grę przechodzi się w pół godziny. Ale dojście do tego wszystkiego jest naprawdę BARDZO trudne. Tydzień-dwa spokojnie. Wliczając przerwy powodowane wściekłością. Polecam.

OCENA: 8/10

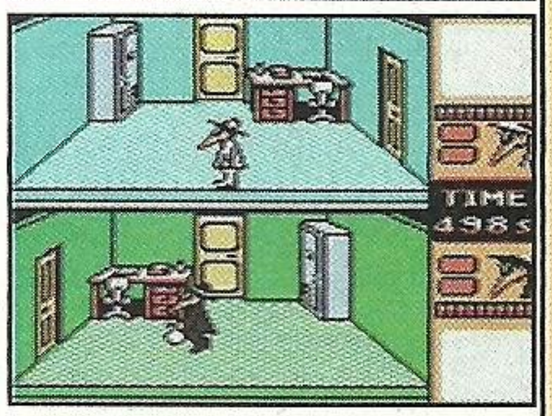


Spy versus Spy

Gdy brakuje świeżych pomysłów, developerzy biorą się za odświeżanie starszych pozycji - jeszcze z czasów 8-bitowych komputerów. Osobiście uważam, że nie ma w tym nic złego - w tamtych czasach powstało bowiem wiele gier, które pod względem miodności do dziś śmiało mogą konkurować z niektórymi pozycjami. A SPY vs SPY jest właśnie jedną z nich.

Bohaterami gry uczyniono dwóch sympatycznych, wielkonosych szpiegów - są oni maskotkami amerykańskiego magazynu satyrycznego MAD. Zadaniem szpiegów jest odnalezienie czterech części szpiegowskiego ekwipunku rozrzuconego w kilku pomieszczeniach w jednej z czterech lokacji. Ale esencją gry są pułapki, które można i trzeba zastawiać. Kubeł wody na drzwi, elektryczna pieszczocha podłączona do szuflady i inne bajery sprawiają, że nie można się tu nudzić. Naturalnie szpiedzy nie wiedzą, w jakich miejscach pozstawiał pułapki przeciwnik. Gdy brakuje inwencji zawsze można podejść do przeciwnika i potraktować go pałką, co daje kilka cennych sekund. Stary pomysł, fajne wykonanie.

OCENA: 7/10



NEWS!

W świecie ręcznych konsolek dzieje się ostatnio bardzo dużo. Mam dla was kilka szalenie intrygujących informacji i garść zapowiedzi na nadchodzące miesiące.

■ GameBoy doczekał się mnóstwa urządzeń peryferyjnych, wspominając choćby o kamerze i drukarce. Znana na rynku akcesoriów firma Interact pracuje nad kolejnym gadżetem - chodzi mianowicie o specjalny cart z programem, który umożliwi posiadaczom GameBoya kierowanie... zdalnie sterowanymi samochodzikami! Na carcie znajdzie się specjalny transmiter fal radiowych, a dwa przyciski i pad pozwolą na precyzyjne kierowanie maszyną. Co więcej - firma twierdzi, że będzie można definiować sobie ruch samochodu i na przykład regularnie straszyć śpiącego w kuchni kota hałasliwym najazdem co 10 minut - bez udziału człowieka. Wooow!!!

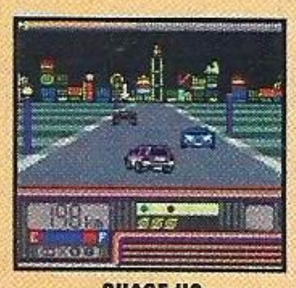
■ Słyszeliście (a może i nie) plotki, a teraz można to powiedzieć oficjalnie: Nintendo pracuje nad specjalnym dodatkiem do GameBoya pozwalającym na podłączenie go do telefonu komórkowego i połączenie się ze specjalnym serwerem. Nie wiadomo jednak co można będzie tam robić, choć stawiamy na możliwość gry multiplayer... przez telefon. Możliwości jest znacznie więcej - na przykład przesłanie sobie nawzajem obrazka rozmówcy (kamera), wstukania jakiegoś tekstu i wydrukowania go (drukarka) i tak dalej. To jest dopiero technologia... Drug wiadomość - tym razem plotka - dotyczy informacji, według której Nintendo przygotowuje nową wersję kolorowego GameBoy'a.
Choć szczerze mówiąc wątpimy w to - bo i po co? GBC jest i tak super...

■ Według oficjalnych danych technicznych GameBoy Color może wyświetlić jednocześnie 56 kolorów na ekranie. Otóż za pomocą sobie tylko znanych trików programistycznych pewna nowa grupa developerska pochodząca z Europy utrzymuje, że udało im się wyświetlić jednocześnie ponad 4 tysiące! Technika ta jednak zabiera bardzo dużo mocy obliczeniowej maleńkiego procesora i nie może być wykorzystywana przy grach akcji. Zeskanowane i wprowadzone do GameBoya zdjęcie może za to zostać użyte jako tło do jakiejś gry logicznej - na przykład **TETRISA**. Tych gości będziemy mieć na oku...

■ W USA hackerzy znaleźli sposób na używanie GameBoya do rzeczy niezupełnie zgodnych z prawem. Po pierwsze nasz malec używany jest przez tak zwanych phreakerów do łączenia się za darmo z budek telefonicznych - przy pomocy specjalnego programu GBC wydaje dźwięki oszukujące automaty. Ale to jeszcze spoko przy drugiej akcji - otóż GBC jest wykorzystywany do... otwierania samochodów zamykanych na centralny zamek! Ktoś wymyślił, że można wykorzystać port na podczerwień do przechwytywania i wysyłania sygnałów, drugi ktoś napisał taki programik i... Brrr. Nintendo nie spodziewało się chyba takiego zastosowania swojej konsolki.

■ A w jaki sposób wprowadzane są programy do GameBoya? - ktoś może zapytać. Otóż w HongKongu pojawiły sie tanie, produkowane masowo zapisywalne carty i urządzenia służące do "wrzucania" programów z PeCeta do GameBoya. Można sobie napisać programik i sprawdzić, czy działa...

■ Dobra, wystarczy tego - wrzućmy kilka zapowiedzi.
Niedługo na GBC uderzy **CHASE HQ** - remake świetnej gry z 8 i 16 bitowych komputerków, w której wcielamy się w rolę samochodowej grupy pościgowej patrolującej amerykańskie szosy. Oprócz standardowego pościgu gra ma oferować coś więcej, a jest nim możliwość przełączenia się na tryb dowódcy, który czujnym okiem obserwuje elektroniczną mapę i wysyła kolejne pojazdy do boju z przestępcami. Czyli - mini strategia. Z kolei **DUKE NUKEM** z oczywistych przyczyn nie będzie shooterem fpp - developrzy poszli po najniższej linii oporu i zaserwują nam kolejną platformówkę. Akcja będzie rozgrywać się na kilku planetach, będzie kupa broni i multum przeciwników. Po prostu standard, ale za to z bardzo kolorową grafiką. No i magia tytułu...


CHASE HQ

DUKE NUKEM

A skoro wcześniej kąsneliśmy temat samochodzików, z pewnością ucieszy was fakt przygotowywania przez Accolade gry **TEST DRIVE 6**, która w przeciwieństwie do ostatnio wydawanych racerów będzie pokazywać wyścig nie zza samochodu, a z rzutu izometrycznego (z góry/boku). Wnioskując z podanych przez firmę faktów gra zapowiada się ciekawie i chyba jest na co czekać. Na koniec dzisiejszego spotkania jeszcze dwa miodne tytuły: **WORMS ARMAGEDDON** (GB jest idealną platformą do tej gry) oraz platformer **ANTZ** czyli Mrówka Z. Może będzie lepszy od niedawnego **A BUG'S LIFE...**

TEST DRIIVE 6

WORMS ARMAGEDDON

ANTZI

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY®

KONIEC KŁOPOTÓW

Playstation

Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim telewizorze w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: WWW.SERWIS-PSX.COM.PL

WYSYŁKOWA WYMIANA GIER

KARTA KLIENTA

TOMEL – TV GAMES TEL. 0 602 261 229
KASPROWICZA RÓG WOLUMEN 53, PAWILON 17, 01-912 WARSZAWA

- co 5 wymiana gratis
- wymiana przed upływem miesiąca 30% zniżki
- możliwość zamówienia gry do wymiany

SEGA
☐ DREAMCAST ☐ SATURN ☐ MEGA DRIVE
☐ GAME GEAR ☐ NOMAD ☐ MASTER SYSTEM

NINTENDO
☐ NINTENDO 64 ☐ SUPER NINTENDO ☐ NINTENDO
☐ GAME BOY ☐ GAME BOY COLOR ☐ PEGASUS

SONY
☐ PLAYSTATION ☐ PLAYSTATION 2

TYTUŁ .....

Lp.	TYTUŁ	DATA	
1			
2			
3			
4			
⑤	GRATIS		

AKTUALNIE OBOWIĄZUJE PROMOCJA:
PRZY ZAKUPIE DWÓCH GIER TRZECIA DO WYBORU GRATIS

ZASADY WYMIANY GIER

Wymianę gier należy uzgadniać telefonicznie lub zastosować zasadę podawania kilku tytułów w zamian za naszą 1 grę. Grę do wymiany wysyłamy pocztą dołączając kartkę z adresem i uzgodnionymi warunkami wymiany lub listą gier do wymiany.

Lp.	TYTUŁ	DATA	
1			
2			
3			
4			
⑤	GRATIS		

KATALOGI WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU ZAADRESOWANEJ KOPERTY (FORMATU A5) ZE ZNACZKIEM. PROSIMY PODAĆ TYP KONSOLI.

DINO CRISIS

TXT: BRAT

Myślisz, że rozwalenie potężnej liczby zombiaków uczyniło z ciebie twardziela? To był spacerek po parku. Rzuć się teraz na coś większego - na dinozaury. W DINO CRISIS jest ich pełno, jednak one co najwyżej odgryzą ci to i owo. Prawdziwy ból głowy zacznie się przy zagadkach. Dla tych co po raz pięćdziesiąty nie mogą otworzyć drzwi - poniższy solve.

TYTUŁEM WSTEPU...

W opisie celowo nie podaję rozmieszczenia amunicji, leków i strzałek, bo nie ma na to miejsca. Natomiast szczegółowo opisane są czynności do wykonania oraz marszruta. Pamiętajcie o mieszaniu leków i strzałek aby uzyskać jak najlepsze efekty - moc mieszanki jasno pokazują wskaźniki na dole ekranu. Najmocniejsze apteczki oraz strzałki to naturalnie te o kolorze krwistoczerwonym - takie strzałki od razu uśmiercają gada, a apteczki leczą wszystko. Ważne jest tez jedno - jeżeli Regina zostaje ranna i zaczyna krwawić to nie zapomnijcie aby coś z tym zrobić - po pewnym czasie może wykrwawić się na śmierć. Solve dotyczy zarówno poziomu trudności normal jak i easy - scenariusz pozostaje ten sam. Różnice polegają na początkowym uzbrojeniu i wytrzymałości potworów.

ZACZYNAMY PRZYGODĘ...

Startujesz w A1. Wejdź do A2 i z półki weź klucz. Podejdź do furtki i obejrzyj animację. Poprzez A2 i A3 udaj się do A4 i tam ustaw bezpieczniki w kolejności: czerwony, niebieski, zielony, biały. Przełącz wajchy, a generator zacznie działać. Wyjdź z pomieszczenia i obejrzyj kolejną animację. Udaj się do A7 i szybem wentylacyjnym do A17. Wejdź do pomieszczenia kontrolnego (A18) i pogadaj z Rickiem. Następnie w A13 obok drzwi przełącz switch i przeczytaj akta w komputerze. Podejdź do martwego ciała i weź "order LEO".

Otwórz sejf kodem 0375 i zabierz kluczyk, a z półki weź DDK-H. Wyjdź do A12, znowu zobacz co się dzieje i wyłącz barierę. Wejdź do A14 i z góry szafki zabierz drugi DDK-H. Idź do A9 i wejdź schodami na górę. W B4 przeczytaj akta i otwórz sejf kodem 7687. Zabierz modyfikator broni i użyj go. Wyjdź na korytarz B2 i podejdź do zamka. Użyj DDK-H, po czym wstukaj hasło HEAD. Podejdź do rannego i zabierz "order". Za biurkiem znajdziesz DDK-N. Przy obrazie użyj dwóch orderów i wpisz kod 705037 i weź kartę magnetyczną.

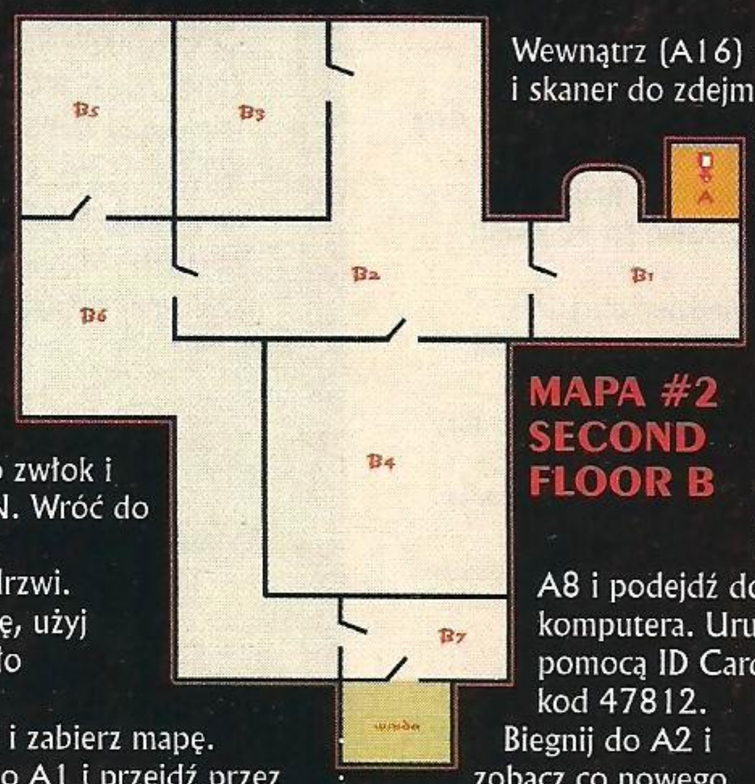
Zostaniesz zaatakowany przez T-Rexa - przyklej się do ściany i jak najszybciej doleć do drzwi. Potem możesz wrócić - już go nie będzie i spokojnie dokończysz co trzeba. Złaź na pierwsze piętro. W A9 otwórz wielkie drzwi i wyjdź na zewnątrz do A10. Podejdź do zwłok i weź drugi DDK-N. Wróć do A9 i podejdź do zablokowanych drzwi. Obejrzyj animację, użyj DDK i wpisz hasło NEWCOMER.

Wejdź do A11 i zabierz mapę. Wracaj na start do A1 i przejdź przez furtkę do A6. Zejdź drabiną na dół do C3 i ze ściany zabierz bezpiecznik. Podejdź do tablicy, wsadź brakujący element i ustaw bezpieczniki w znanej ci kolejności. Po włączeniu generatora Rick wskaże ci nowy pokój, który powinieneś odwiedzić. Idź do A12 i zdejmij zaporę. W A15 wejdź po lince i szybem wentylacyjnym ruszaj do A19. W A20 koło tablicy leży klucz. Obejrzyj animację i wracaj do pomieszczenia kontrolnego (A18). Tutaj następuje rozdwojenie scenariusza, możesz wybierać między Gailem, a Rickiem (wybory w tej kolejności).

MAPA #1
FIRST FLOOR A

GAIL: WYBÓR #1

OPCJA GAIL. Wyjdź na korytarz A17 i zejdź schodami do segmentu C. Znajdujesz się w C6, wejdź do C7 i zgarnij ID Card. Udaj się do C4 i pogadaj z Gailem. Idź do C3 poprzez korytarz C2. Teraz po drabinie na pierwsze piętro i biegnij aż do A12. Podejdź do drzwi na końcu i otwórz je.



MAPA #2
SECOND FLOOR B

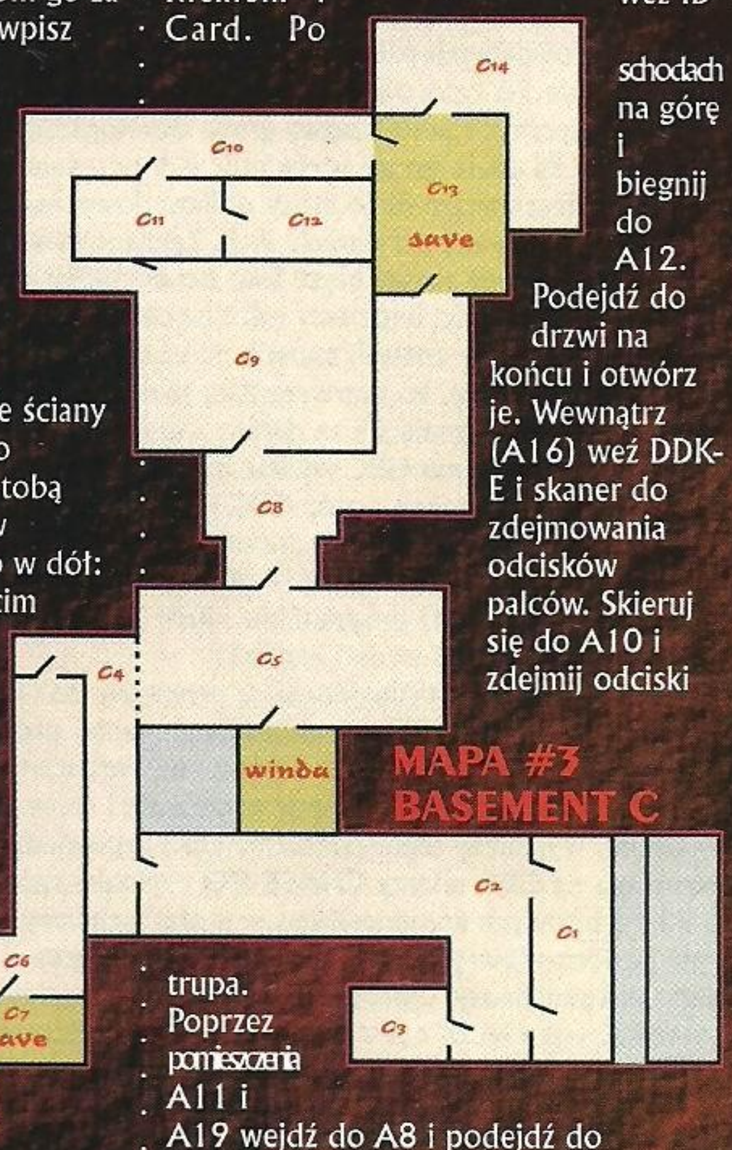
Wewnątrz (A16) weź DDK-E i skaner do zdejmowania odcisków palców. Skieruj się do A10 i zdejmij odciski martwego gościa. Poprzez pomieszczenia A11 i A19 wejdź do A8 i podejdź do komputera. Uruchom go za pomocą ID Card i wpisz kod 47812.

Biegnij do A2 i zobacz co nowego proponują animatorzy Capcomu. Przejdź przez drzwi prowadzące do segmentu D. Poprzez D1 i D2 dostań się do D3. Weź DDK-L i przeszukaj ciało, z którego wydostaniesz kolejny DDK-L. Ze ściany weź mapę i idź do D5. Zejdź po drabinie i podnieś kartę. Przed tobą sześć paneli, ponumerujmy je w kolejności od lewego - górnego w dół: od jednego do sześciu. W trzecim włącz czerwony przycisk, w czwartym także czerwony. W drugim i piątym przełącz zielony, a w pierwszym i szóstym niebieski (kolejność dosyć ważna). Rury powinny opaść doprowadzając energię. W D4 uniknij ataku pterodaktyla (są dwie szkoły - albo naciskaj X albo kwadrat i kółko na przemian - inaczej zostaniesz zabity). Wracaj do D2 i włącz zielony przycisk. Na dole w C1 wejdź po drabinie i zbliż się do komputera. Użyj karty z D5 i wykonaj następujące czynności: 1. góra, dół, lewo, hak; 2. lewo, opuść; 3. góra, hak; 4. wyjście. Możesz teraz przejść do C2 i przez C3 wrócić na górę. Opuść akapit dotyczący Ricka.

RICK: WYBÓR #1

OPCJA RICK. Biegnij do A2 i wyjdź furtką prowadzącą do segmentu D. Poprzez D1 i D2 dostań się do D3. Porozmawiaj z Rickiem i weź DDK-L. Od rannego Toma dostaniesz kolejny dysk DDK-L. Ze ściany weź mapę i idź do D5. Zejdź po drabinie i podnieś kartę. Przed tobą sześć paneli, ponumerujmy je w kolejności od lewego - górnego w dół od jednego do sześciu.

W trzecim włącz czerwony przycisk, w czwartym także czerwony. W drugim i piątym przełącz zielony, a w pierwszym i szóstym niebieski (kolejność...). Rury powinny opaść doprowadzając energię. W D4 podczas ataku pterodaktyla naciskaj (są dwie szkoły - albo X, albo kwadrat i kółko na przemian) - inaczej zostaniesz zabity. Wracaj do D2 i włącz zielony przycisk. Wróć do D3 po Ricka i Toma i zjedźcie windą znajdującą się w poprzednim pomieszczeniu. Na dole w C1 wejdź po drabinie i podejdź do komputera. Użyj karty z D5 i wykonaj następujące czynności: 1. góra, dół, lewo, hak; 2. lewo, opuść; 3. góra, hak; 4. wyjście. Przejdź na drugą stronę i w C2 obejrzyj scenkę. W C7 pogadaj z Rickiem i weź ID Card. Po schodach na górę i biegnij do A12. Podejdź do drzwi na końcu i otwórz je. Wewnątrz (A16) weź DDK-E i skaner do zdejmowania odcisków palców. Skieruj się do A10 i zdejmij odciski trupa. Poprzez pomieszczenia A11 i A19 wejdź do A8 i podejdź do komputera.



MAPA #3
BASEMENT C

Uruchom go za pomocą ID Card i wpisz kod 47812. Wejdź do A11 i zjedź windą na dół do segmentu C. W C5 podejdź do drzwi i wpisz hasło LABORATORY (karty DDK-L). W C13 włącz komputer kodem 5037 i ze skrzynki zabierz wiertarkę. W C11 weź DDK-E i przejdź przez drzwi. W C12 podejdź do szyby i uruchom komputer. Wybierz opcje: środek, lewo, prawo. Wejdź do oczyszczonego pomieszczenia i weź kartę oraz przeszukaj ciało. Zasuwaj do C9 (weź modyfikator broni) i za pomocą karty uruchom komputer na ścianie - kod 3695.

Przed tobą kolejna zagadka. Umówmy się, że każdy poziom oznaczamy literą numerując od dołu. Czyli jeden ruch w górę to B, następny to C itd. I tak B naciśnij dwa razy, C raz i E raz. Podejdź do szafy i ponownie użyj karty z kodem 3695. Weź klucz magnetyczny i ruszaj do C13. Użyj klucz z literą L przy zamku na ścianie. Obejrzyj animację, a potem podejdź do nowych drzwi. Hasło wejściowe brzmi ENERGY. Obejrzyj laboratorium i wracaj do save room'u.

Obejrzyj scenkę i rozwierć wiertarką metalową szafkę. W środku czekają cię kolejne puzzle. Panel C przekręć raz w prawo, panel A pozostaw w takiej samej pozycji i panel B przekręć raz w prawo. Czeka cię kolejny wybór scenariusza.

GAIL: WYBÓR #2

OPCJA GAIL. Zabawa jest prosta: niszcz wszystko na swej drodze przetaczając się przez pokoje C10, C9, C8, C5, C4, C2 a stąd do C1.

RICK: WYBÓR #2

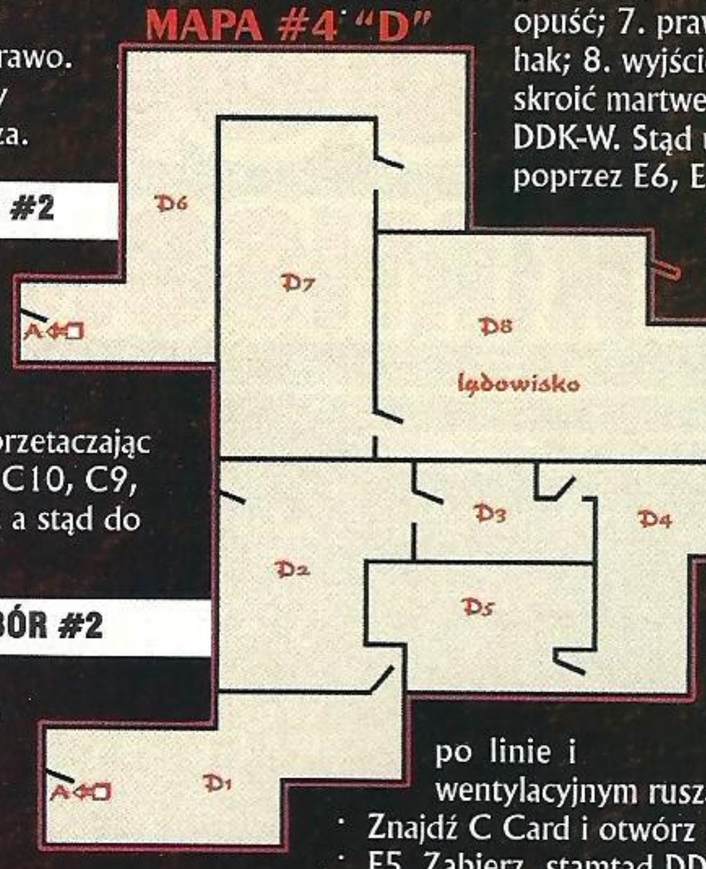
OPCJA RICK. Przeniknij do laboratorium i podejdź do wielkiego komputera. Przy okazji - przygotuj sobie niewirtualny długopis i kartkę. Musisz powtarzać sekwencje, które przesyła ci Rick. Jeśli dwa razy pomylisz się podczas powtarzania sekwencji czeka cię obranie krwawej i amunicjożernej drogi Gail'a. Jeśli zaś ci się uda, od razu trafisz do C1.

Po obejrzeniu scenki otrzymasz ID Card profesora. Wjedź windą znajdującą się w A18. W B7 weź z wnęki kartę i wsadź ją do czytnika w B5. W B6 zaatakuje cię T-Rex, strzelaj mu w pysk (byle nie strzałkami - na niego nie działają).

Po obejrzeniu animacji biegnij do A10. Stamtąd przez D6 dostań się do D7. Tam musisz tak porozsuwać skrzynie aby utorować sobie przejście. Obejrzyj FMV, a następnie podbiegnij do drzwi po przeciwnej stronie lądowiska. Po krótkiej wymianie zdań z Rickiem biegaj w koło, aż do momentu, gdy zawoła cię twój przyjaciel (przy okazji sprawdź przeciwległe drzwi). Wbiegnijcie do windy. Po jej awarii ruszaj korytarzem G1 i skręć do G2. Tam przy zwłokach znajdziesz kolejną kartę. Wejdź do windy (G3). Z pokoju E2 weź bezpiecznik i daj go Rickowi w E1. Po uruchomieniu zasilania wejdź do E3. Zabierz dwie karty BI i BII i wejdź do E4. Uważaj na dino, z E5 przynieś klucz i BIII. Ponownie w E4, wejdź po drabinie i uruchom komputer za pomocą którejś z kart B. Wykonaj następujące czynności: 1. Prawo, hak; 2. lewo, opuść; 3. góra, hak; 4. opuść; 5. prawo, góra, hak; 6. góra, dół, opuść; 7. prawo, góra, dół, hak; 8. wyjście. Teraz możesz skroić martwemu gościowi DDK-W. Stąd udaj się do E8 poprzez E6, E7 (ze ściany zabierz mapę) i wejdź po schodach. Korytarzem F1 udaj się do F2. Weź DDK-S, obok trupa leży karta B2-I. Podejdź do komputera i wyłącz alarm. W F1 wejdź korytarzem wentylacyjnym ruszaj do F4. Znajdź C Card i otwórz nią drzwi do F5. Zabierz stamtąd DDK-W, idź do F6 i pogadaj z Gailem. Wracaj do E7 i tam otwórz drzwi kartami DDK-W. Hasło brzmi WATERWAY.

W E9 pogadaj z Rickiem i weź B2-II. Biegnij do E1 i podziwiaj. Weź bezpiecznik i wsadź go na swoje miejsce w E2. Po włączeniu zasilania wejdź do wielkiej windy w E1 i zabierz DDK-D i Port Card. Wróć do E9 i obejrzyj animację. Z E13 zabierz DDK-S i idź do F2. Otwórz drzwi (DDK-S) przy pomocy hasła STABILIZER. Podejdź do komputera na ścianie i w dwa zamki wsuń karty B2-I i B2-II. Wpisz kod 0392. Podobna zagadka do wcześniejszej lecz znacznie trudniejsza. Znowu numerujemy ruchy pada od dołu do góry. Pierwszy panel ma oznaczenia A, B, C, D, E, F, G a drugi H, I, J, K, L, M, N. I tak przesuwaj B dwa razy, C raz, C dwa razy, razy, H dwa raz, L raz, K raz, raz, K dwa razy. Teraz połącz panele a uzyskasz uzbrojone karty w odpowiednie kody. Idź teraz do F4 poprzez F3. Zdejmij barierę laserową i wejdź do F7. Weź DDK-D i otwórz sejf kodem 1281. Zmodyfikuj broń i otwórz drzwi DDK w F3 - hasło DOCTORKIRK.

W F8 użyj kart B2 aby przejść dalej. W F10 włącz zielony przycisk aby opuścić mostek. W F14 zejdź na dół i zabierz Level B Card. Z powrotem na górę i po chodniku przedostań się do F13. Weź mapę i uruchom komputer. Zagadkę rozwiąż następująco: panel B przekręć w lewo, panel C pozostaw bez zmian, a panel A także przekręć w lewo. Wróć do F14 i włącz komputer. Po zakończonej symulacji wejdź do F13, przy ciele znajdziesz kartkę, a z szafki w pobliży zdejmij odciski palców. Biegnij korytarzem F12 aż do F9. Obejrzyj scenkę i wybierz wariant.

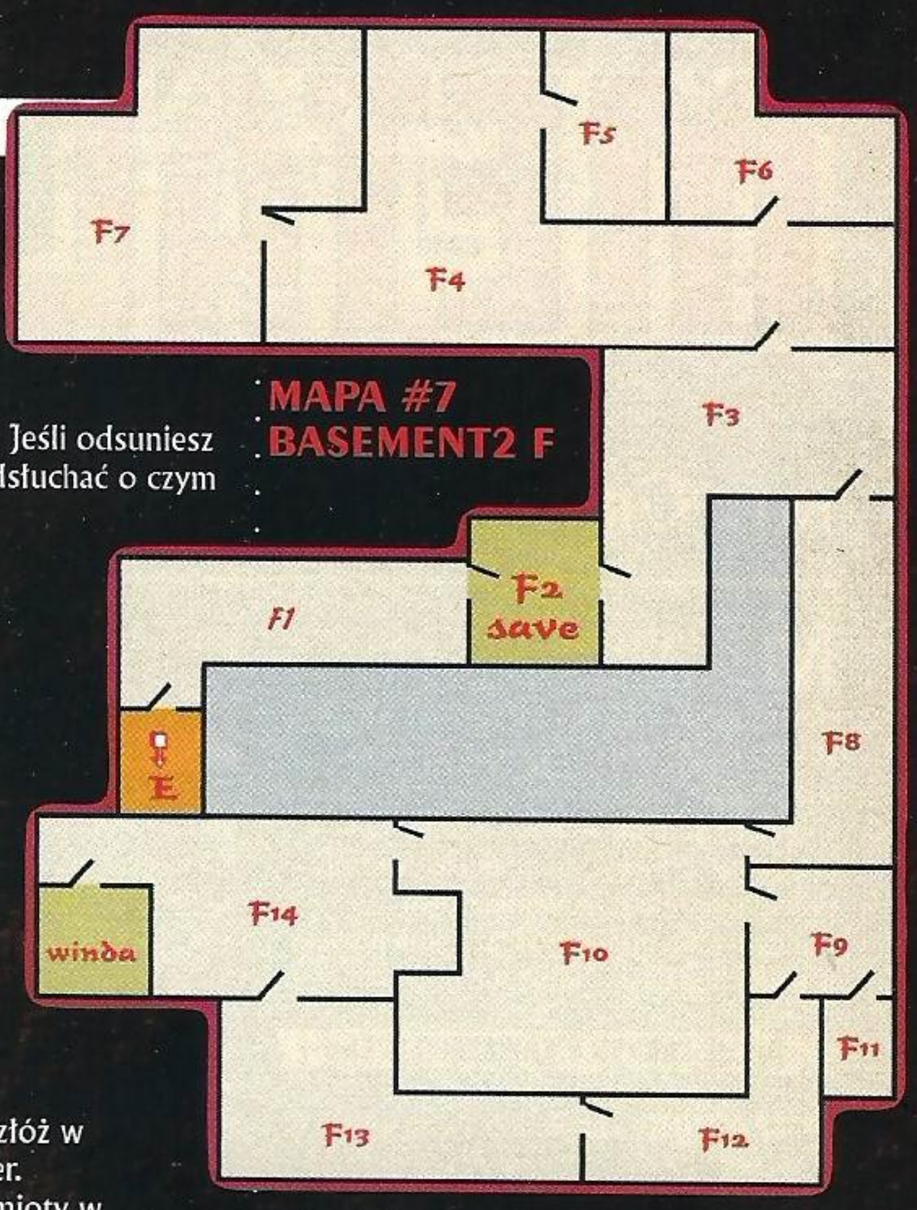


GAIL: WYBÓR #3

OPCJA GAIL. Musisz przedostać się do pomieszczenia E10 i zabrać z niego initializer i stabilizer.

RICK: WYBÓR #3

OPCJA RICK. Dostaniesz od niego dysk. W pokoju F3 otwórz drzwi kartą A i włącz komputer kodem 367204, z szafek weź przedmioty. Jeśli odsuniesz inną szafkę możesz podsłuchać o czym rozmawia Gail z Dr. Kirkiem. Po przeciwnej stronie leży modyfikator broni. W F5 włącz komputer kodem 0367 oraz inny komputer kodem 0204 - do obu potrzebny jest dysk Ricka. Zabierz przedmioty i idź do F7. Otwórz sekcję A i z maszyny za pomocą dysku wyjmij kolejny przedmiot. Podejdź do wielkiego komputera i złóż w nim initializer i stabilizer. Gdy już masz te przedmioty w ręku udaj się do F2. Tam w pobliżu ciała za pomocą identyfikatora włącz komputer. Kod - 78814. Następnie w F14 włącz komputer i w F10 umieść initializer na półce, którą otworzysz zielonym przyciskiem. Zjedź windą na dół i włóż stabilizer tą samą metodą. Nieopodal znajduje się komputer, który uruchom. Wjedź na górę i odpal główny komputer. Obejrzyj przedstawienie i ruszaj na pomoc Gailowi do F11. Zostaniesz przeniesiony do E9. Teraz masz trzy możliwe zakończenia.



GAIL: ZAKOŃCZENIE #1

OPCJA GAIL (Dr Kirk: ocalał; Gail: nie żyje). Zgódź się z Gailem. Ruszaj do pokoju F7 i obejrzyj animację. Wracaj do E9 i korytarzem prosto do E14. Zabierz amunicję, uzbrój się w granatnik i W E15 wsiadaj na łódź. Na motorówce stoczysz ostatnią walkę - kilka strzałów wystarczy.

RICK: ZAKOŃCZENIE #2

OPCJA RICK (Dr Kirk: nie wiadomo; Gail: ocalał). Zgódź się z Rickiem. Idź do pokoju E15. Pogadaj z Rickiem i napełnij kanister benzyną w rogu pomieszczenia E14. Wróć do E15, weź amunicje i pobaw się T-Rexem w E14. Gdy zobaczysz na ekranie napis FIRE odwróć się i strzelaj w drania. Po trzech-czterech strzałach będzie po wszystkim.

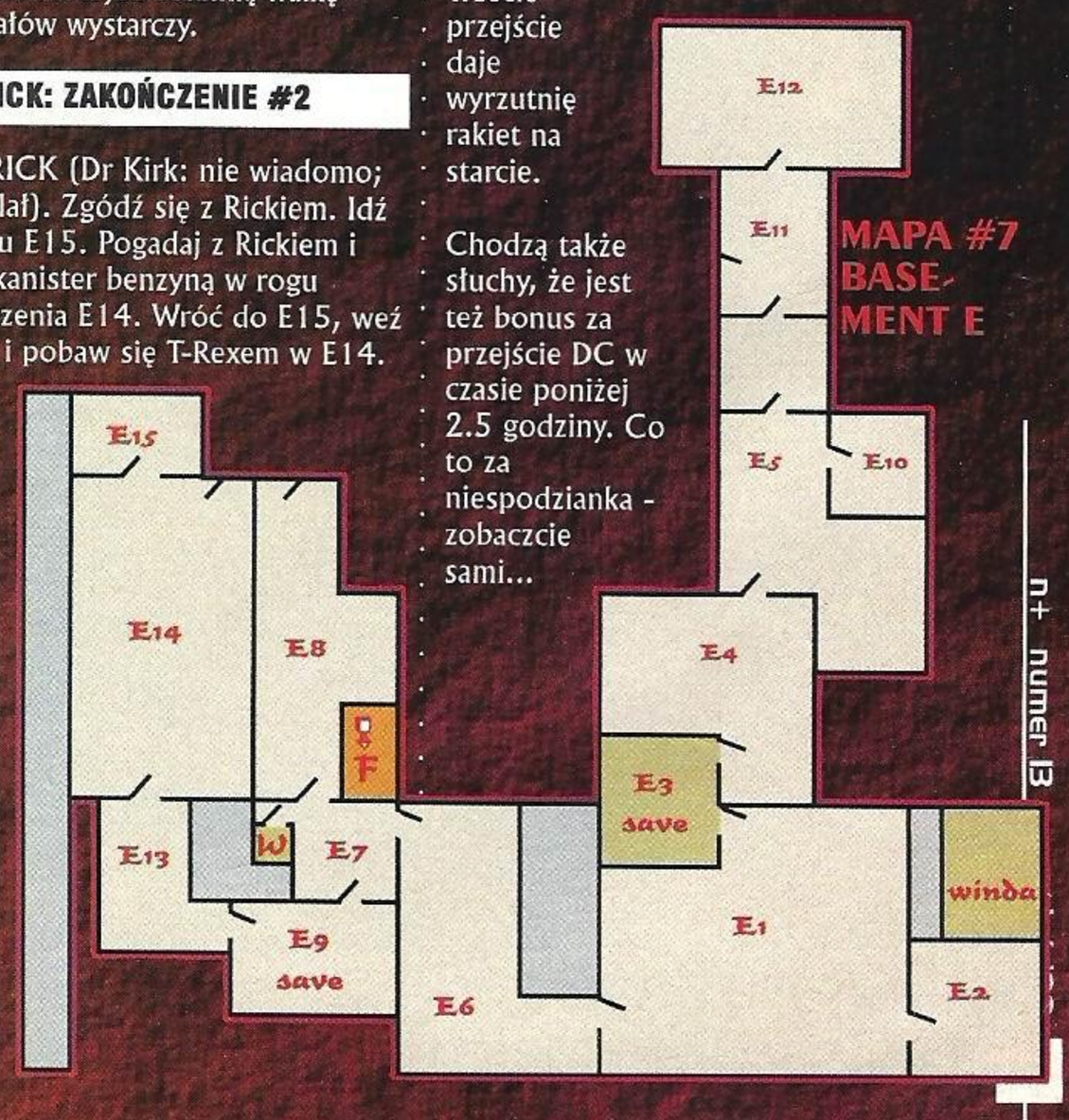
RICK: ZAKOŃCZENIE #3

OPCJA RICK (Dr Kirk: ocalał; Gail: ocalał). Zgódź się z Rickiem. Włącz aparat namierzający, okaże się, że doktorek zwiał do pokoju E12. W E11 użyj zielonego przełącznika aby się dostać na drugą stronę. Zobacz co się stanie, weź amunicję i wróć do E11. Spotkasz tam chłopaków, ochraniaj ich i załatw goniącego cię T-Rexa.

SEKRETY

Co to by był za horror Capcomu, gdyby gracza nie zmuszano do nadludzkiego wysiłku. Grę opłaca się ukończyć trzykrotnie - zaliczając wszystkie możliwe finały. Po pierwszym ukończeniu otrzymujecie dwa dodatkowe stroje do wyboru. Po kolejnym czwarty, rewelacyjny strój jaskiniowca a bronie zmieniają się w starożytne artefakty. Do tego dochodzi nowa gra - OPERATION WIPEOUT. Polega ona na ubijaniu określonej ilości dinozaurów w limitowanym czasie. Trzecie przejście daje wyrzutnię rakiet na starcie.

Chodzą także słuchy, że jest też bonus za przejście DC w czasie poniżej 2.5 godziny. Co to za niespodzianka - zobaczcie sami...



METAL GEAR SOLID
INTEGRAL/VR MISSIONS

TXT: GRABARZ

MGS INTEGRAL VIRAL DISC to trzeci dysk, dołączany do nieco zmienionej wersji gry METAL GEAR SOLID INTEGRAL. Zawiera on misje treningowe Solid Snake'a w środowisku wirtualnym, a także kilka dodatkowych opcji, których opis znajdziecie poniżej. Celem usystematyzowania opisu zajmiemy się opcjami wraz z kolejnością w jakiej będziecie się na nie natykać.

OPCJE EKRANU PIERWSZEGO RZĘDU

VR TRAINING - główna opcja gry. Znajdziesz tu wszystkie misje treningowe, które odkrywać się będą stopniowo w miarę twojego progresu.
EXTRA - kilka ciekawostek, na początek dostępny jeden filmik. Jest to słynny filmik z Marca 1998 roku, jaki został zaprezentowany na Tokyo Game Show, rzucając Japończyków na kolana.
OPTION - Opcje gry.

OPCJE EKRANÓW DRUGIEGO RZĘDU

Opcje gry i opcje ekranu **EXTRA** powinny być zrozumiałe. Jak dostać się do dwóch pozostałych filmików napiszę dalej. Skupmy się na opcjach treningowych.

OPCJE EKRANU VR TRAINING

SNEAKING MODE - czyste skradanki. Najpierw bez broni, później z Socomem. Są dwie grupy misji: PRACTICE (treningowe) i TIME ATTACK (na czas). Są to różne misje i wszystkie trzeba ukończyć klasyfikując się w rankingu, gdyż inaczej gra nie puści nas dalej.
WEAPON MODE - misje z bronią przeciw bałwankom treningowym. Walczymy tu kilkoma rodzajami broni. Misje znów są różne dla treningu i misji na czas.
ADVANCED MODE - jak wyżej, tyle, że przeciw botom genomowych żołnierzy. Odsłania się po ukończeniu SNEAKING MODE (patrz tabela z boku). Zasada jak w misjach wyżej, tyle, że walczy się z botami.
SPECIAL MODE - opcje walki w ekstremalnych sytuacjach. Np. ilu uzbrojonych przeciwników zdołasz zabić w ciągu jednej minuty gołymi rękami.

Na całym dysku jest 300 misji (czyli np. 15 misji to 5%). Licznik procentowy w prawym górnym rogu wyświetla jaki procent zawartości dysku masz już zaliczony. Zaglądaj tu co jakiś czas, żeby pocieszyć oko i dowiedzieć się, czy masz dostępne jakieś nowe opcje.

NINJA - GREY FOX

By odsłonić opcję NINJA w SPECIAL MODE można wykorzystać następujące metody:
1) Skończyć grę na poziomie wyższym niż VERY EASY i zgrać jej stan na PocketStation. Następnie w czasie krótszym niż tydzień wymienić się wynikami z pięcioma znajomymi. Stan zgrany znów na PSXa, po włożeniu INTEGRAL DISCa otworzy opcję NINJA.
2) Skończyć grą na poziomie trudniejszym niż "very easy" z notami odpowiednio: Poziom: easy - hound, normal - doberman, hard - fox, extreme - big boss
Co oznacza, że podczas gry - ***nie możesz zostać odkryty przez przeciwnika więcej niż 4 razy, nie możesz zabić więcej niż 25 osób, nie możesz użyć więcej jak jednej racji jedzenia, nie wolno ci ani razu użyć continue. Ponadto musisz ukończyć grę w czasie poniżej trzech godzin i zachowywać grę mniej niż 80 razy. Nie możesz także używać kamuflażu stealth ani bandany.*** Gdy uda ci się osiągnąć ten efekt, odpal dysk Integral i ninjas na ekranie tytułowym powinien odsłonić twarz. Dostępne są trzy misje dla ninja.

Klawiszologia Ninjasa:
Trójkąt - widok z oczu ninja;
Kwadrat - podrzynacz gardła i pchnięcie z rozbiegu; **Krzyżyk** - skok w stronę, w którą aktualnie zwrócony jest ninjas;
Kółko - cięcie skośne (może odbić dwa pociski przeciwnika); **R1** - detonacja ciała (zabiera energię), **R2** - aktywacja/deaktywacja kamuflażu (zabiera energię).

ROBIENIE ZDJĘĆ

By uruchomić opcję PHOTOGRAPHING w opcji EXTRA należy ukończyć grę w którymkolwiek z trybów poza VERY EASY, znalazłszy aparat fotograficzny, a następnie zachować ją i odpalić INTEGRAL DISC. I teraz: jeśli ukończyłeś grę w trybie EXTREME, będziesz mógł zrobić zdjęcia Mei Ling, jeśli zaś w trybie EASY, NORMAL, lub HARD - modelką będzie Naomi Hunter. Im lepszy masz wynik, tym bliższe ujęcie będziesz mógł chwycić.

WIDOK Z OCZU BOHATERA

By uruchomić opcję 1ST PERSON MODE w SPECIAL MODE należy ukończyć grę na dowolnym poziomie, poza VERY EASY. Teraz wciskając szybko dwa razy trójkąt przejdziesz do opcji widoku z oczu Snake'a na stałe. Powtórzenie tej operacji przywróci dawny stan.

NOWE STROJE

By uzyskać inne wdzianka Meryl, Snake'a oraz Grey Foxa (ninja), przejdź grę dwakroć, zachowując ją na tym samym slocie karty pamięci. Za trzecim razem pojawią się zmiany (np. słynny karmazynowy ninja).

TYPY BAŁWANKÓW I BOTÓW SPOTYKANYCH W WIRTUALNYCH ŚWIATACH

Bałwanki:
Niebieskie - z algorytmem pękającego szkła. Nie są niebezpieczne.
Zielone - Podobne do Niebieskich, używane w części NO WEAPON w opcji 1 MIN. BATTLE - VS. TARGETS w SPECIAL MODE
Czerwone - z algorytmem ładunku wybuchowego. Eksplodują, wywołując też eksplozję wszystkich znajdujących się obok celów. Poważnym niebezpieczeństwem są reakcje łańcuchowe.

Boty:
Arktyczne Oddziały Uderzeniowe - przeciwnicy łatwi, choć bardzo ostrożni. Będą próbować zachodzić cię z kilku stron.
Androidy - niełatwa grupa przeciwników: czujna i nadwrażliwa. Potrzebna całkowita zmiana taktyki.

DODATEK SPECJALNY DO SPECIAL MODE

SPECIAL MODE jest najfajniejszą opcją całego Integrala. A ponieważ nie wszystkie nazwy brzmią jasno, oto opis opcji:

1 MIN. BATTLE: polega na zabiciu jak największej liczby przeciwników w ciągu jednej minuty.
VS 12 BATTLE: masz ograniczoną ilość amunicji i musisz zabić 12 przeciwników w przeciągu 5 minut. Za każdym razem na planszy znajduje się tylko 4 - reszta dołazi po sprzątnięciu rezydujących. Im wyższy poziom, tym mniej amunicji.
MYSTERY: gitowska sprawa. Zagadka kryminalna. Popełniono morderstwo (co pewnie widać - gdzieś leży koleś), a ty musisz zgadnąć czyja to sprawka. Jeśli na podstawie wskazówek na planszy zgadniesz, który z żołnierzy zabił kolesia, zaciągnij go do punktu kontrolnego. Jeśli trafiłeś - gratulacje. Jeśli nie - przegrałeś. Nie wolno ci nikogo zabić.
PUZZLE: układanki. Zabawa typowo logiczna.
VARIETY: 13 misji, które są mixem wszystkiego co spotkałeś do tej pory.
VR MISSION: 10 poziomów do pokonania w 15 minut. Na początku bez broni, potem z giwerkami i ładunkami. Zupełnie nowe poziomy do survivalu.
NINJA: trzy poziomy do zabawy ninjasem. Szkoda, że tak mało - generalnie eleganckie podrzynanie gardeł.
NG SELECTION: 8 poziomów przeciwko superherosom: ci przeciwnicy mają o wiele lepszy wzrok, słuch i zachowują się czasem dziwnie... trudno przewidzieć ich ruchy. Dość trudna sprawa, zwłaszcza, gdy jesteś przyźwyczajony do ślepych i głuchych żołnierzy z MGSa (jak ja, hihi).

PORADY DLA KAŻDEGO

1) Pierwsze koty za płoty. Podaruj sobie robienie punktów za pierwszym razem, gdy robisz jakąś misję. Obejrzyj planszę i poszukaj przeciwników.
2) Zawsze spróbuj przebiec na jajo. Na niektórych poziomach czasowych (zwłaszcza w skradankowych misjach) jeśli rzucisz się od razu do biegu, przelecisz trasę z rekordem.
3) Nie musisz używać broni, którą wyznacza Ci misja. Czasem wygodniej zabić kogoś łamiąc mu kark, niż ganiać np. z C4. Zawsze rozejrzyj się, czy nie warto zrezygnować z narzuconego żelastwa.
4) Gdy walczysz giwerkami ustaw się tak, by przeciwnicy wbiegali do jakiegoś wąskiego korytarza, na którego końcu stoisz - będą nadziewać się na Twój ołów i nabijać Ci punkty.
5) Przy misjach CLAYMORE i C4 pamiętaj, gdzie podłożyłeś ładunki. Przy misjach CLAYMORE najpierw zbierz wszystko co leży na planszy, żeby Ci nie przeszkadzało.
6) Pamiętaj, że choć może wygląda to karykaturalnie, przeciwnicy są ślepi poza rozświetlonym fragmentem ich pola widzenia widocznym na radarze. Nie bój się przebiec tuż za nimi - nie usłyszą Cię, chyba, że pobiegniesz po "głośnych" klepkach.
7) Misje dla NIKITY są bardzo upierdliwe. Zawsze zwróć uwagę, czy lepiej robić misję z punktu widzenia kamery na czubku rakiety, czy przy widoku z góry.
8) Kiedy robisz misje na materiałach wybuchowych układaj je zawsze tam, gdzie najwięcej jest celów. Warto dodać, że CLAYMORE nie eksploduje w tył więc można kłaść ją przed sobą i nawet się nie odsuwać. Wszystkie misje z granatami można przeleźć rzucając je niemal na ślepo.
9) Na każdą planszę jest metoda. Przeciwnicy zachowują się wciąż tak samo - wiecie co to oznacza.
10) Zanim wyłączysz konsolę zawsze zachowaj stan gry! Najlepiej zachowuj stan po każdej grupie misji.

By odsłaniać ukryte opcje należy mozolnie, po kolei wypełniać wszystkie misje. Nawet jeśli nie wspomniano w tabeli jakiejś misji, należy ją skończyć, by przejść do dalszych - patrz na procenty postępu. Tylko bowiem wtedy misje określone w tabeli odsłaniać będą sekrety.

Tryb	Poziomy	Odsłona
No Weapon		
Practice	15	Otwiera SPECIAL MODE, Otwiera 1-MIN. BATTLE w SPECIAL MODE (tylko opcje NO WEAPON).
Weapon Mode		
Socom Practice	5	Otwiera ADVANCED MODE, Otwiera SOCOM w ADVANCED MODE - tylko PRACTICE, Otwiera SOCOM w 1- MIN. BATTLE - tylko VS. TARGET
C4 Practice	5	Otwiera C4 w ADVANCED MODE - tylko PRACTICE, - Otwiera C4 w 1 MIN, BATTLE - tylko VS. TARGET
FAMAS Practice	5	Otwiera FAMAS w ADVANCED MODE - tylko PRACTICE, Otwiera FAMAS w 1-MIN. BATTLE - VS. tylko TARGET
GRENADE Practice	5	Otwiera GRENADE w ADVANCED MODE - tylko PRACTICE, Otwiera GRENADE w 1-MIN. BATTLE - tylko VS. TARGET
CLAYMORE Practice	5	Otwiera CLAYMORE w ADVANCED MODE - tylko PRACTICE, Otwiera CLAYMORE w 1-MIN. BATTLE - tylko VS. TARGET
NIKITA Practice	5	Otwiera NIKITA w ADVANCED MODE - tylko PRACTICE Otwiera NIKITA w 1-MIN. BATTLE - tylko VS. TARGET
PSG1 Practice	5	Otwiera PSG1 w ADVANCED MODE - tylko PRACTICE, Otwiera PSG1 w 1-MIN. BATTLE - tylko VS. TARGET
STINGER Practice	5	Otwiera STINGER w ADVANCED MODE - tylko PRACTICE, Otwiera STINGER w 1-MIN. BATTLE - tylko VS. TARGET
Time Attack	5	Dostęp do TGS Roll B z Marca 1998 - 46,6% gry za Tobą.
Advanced Mode		
SOCOM Practice	5	Otwiera SOCOM w VS. ENEMY w 1 MIN. BATTLE
Time Attack	5	Otwiera PUZZLE w SPECIAL MODE. W tym momencie powinieneś zaliczyć 50.0% gry.
C4 Practice	5	Otwiera C4 w VS. ENEMY w 1 MIN. BATTLE
FAMAS Practice	5	Otwiera FAMAS w VS. ENEMY w 1 MIN. BATTLE
GRENADE Practice	5	Otwiera GRENADE w VS. ENEMY w 1 MIN. BATTLE
CLAYMORE Practice	5	Otwiera CLAYMORE w VS. ENEMY w 1 MIN. BATTLE
NIKITA Practice	5	Otwiera NIKITA w VS. ENEMY w 1 MIN. BATTLE
PSG1 Practice	5	Otwiera PSG1 w VS. ENEMY w 1 MIN. BATTLE
Time Attack	5	Otwiera MYSTERY w SPECIAL MODE
STINGER Practice	5	Otwiera STINGER w VS. ENEMY w 1 MIN. BATTLE, Otwiera VS. 12 BATTLE w SPECIAL MODE, Otwiera VR MISSION w SPECIAL MODE
Special Mode		
1 MIN. BATTLE vs. enemy	9	Dostęp do filmiku z targów E3 z 97 roku (powinieneś mieć już 79.3% gry za sobą)

I to koniec bonusów - więcej nic już się nie odkryje. Miłego grania!

ECHONIGHT

TXT BANAN

Gra jest stosunkowo prosta. Należy tylko pamiętać o tym, że niektórym przedmiotom można bliżej przyglądać się jedynie na ekranie opcji (po wciśnięciu Select), oraz to, że mapa (dostępna po znalezieniu, również pod Selectem) nie jest specjalnie pomocna. Ponadto - można zapoznać się z krótkimi charakterystykami napotykanych postaci. Notatki przy ich wizerunkach zawierają pewne wskazówki co trzeba przy nich zrobić... No i na koniec - gra jest głupoodporna - praktycznie nie da się zaciąć (nie wykonać jakiejś czynności na samym początku, która uniemożliwi ukończenie gry). Save'uje się na czerwonych telefonach, porozrzucanych po całym statku. Pamiętajcie też, aby po wejściu do każdego pokoju zawsze od razu szukać włącznika światła. To ratuje życie.

Po wejściu do domu najlepiej od razu wejdźcie do opcji i skonfigurujcie sobie sterowanie na takie, które najbardziej będzie wam odpowiadało.

Po opuszczeniu pokoju rozejrzyj się po podłodze - jest tam klucz. Zegar otwórz kluczem, z którym zaczynałeś, a potem nakręć go tym znalezionym. Teraz wejdź w otwarty korytarz, potem jeszcze książka i... flashback.

Porozmawiaj ze wszystkimi, pochodź po pociągu, w odpowiednim momencie skorzystaj z drabiny prowadzącej na dach (klapę otworzysz znalezioną przy konduktorze wajchą) i obejrzyj scenę. Znowu porozmawiaj z kim się da. Wreszcie wrócisz do domu. Weź książkę. Po dojściu do pokoju ze statuetkami zerknij na obraz, po czym ustaw je (statuetki) blisko, twarzami do siebie.

Po przenosinach na "Orfeusza" pomów z kapitanem. Przeszukaj kajutę do której wejdziesz (wszystko, nawet poszczególne szuflady), po czym, wbrew zakazom, opuść pomieszczenie. Po ataku ducha nauczysz się, że twoją bronią w ECHONIGHT są pstryczki-elektryczki. Nic tak nie wykurza złego ducha jak światło (dobre duchy to te czarne, złe - kolorowe).

W sterówce znajdziesz pod stołem rączkę (otwórz z jej pomocą klapę w podłodze - jest tu mapa) i pochodź rozmawiając z duchami.

Ten na pokładzie przeniesie cię w przeszłość. Pierścionek zaręczynowy, którego szuka jego miłość znajdziesz po przejażdżce na karuzeli. Daj go dziewczynie a potem, już po powrocie - marynarzowi. Gdy zniknie zabierz sferę. Duch w kajucie także przeniesie cię w przeszłość. Zabierz gumowe rękawice (przy okazji załóż je na ręce), dzięki czemu wrócisz. Po zejściu na dół wejdź w drzwi naprzeciwko skrzynki z bezpiecznikami. Szybko podbiegnij do półki z lewej strony i zabierz cążki, po czym uciekaj. W sypialni u kapitana w kajucie jest szafa, przy której musisz puścić cążki w ruch. Podnieś książkę. Windą wjedź na górę, użyj książki na rysunku słońca i pogadaj z gościem, który się pojawi. To medium. Możesz wymieniać u niego sfery na wodę święconą (uzdrawia cię trochę i leczy opętanie - to wtedy, kiedy ci się pogarsza wzrok). Na odejście dostaniesz też połowę niebieskiego kamienia. Już na statku weź z podłogi kawałek drutu i idź z nim do skrzynki z bezpiecznikami. Tam (rękawice załóż, a nie tylko miej przy sobie!) wsadź kawałek drutu w puste miejsce i idź do kabiny marynarza bojącego się ciemności. Światło, zabierz sferę i klucz. Z kluczem wracaj do skrzynki z bezpiecznikami i w dół po schodach. Drzwi (jedne z dwóch) otwórz kluczem.

Pogadaj z uwalonym gościem na podłodze i zabierz kieliszek. W jednych z drzwi znajdziesz kilka obrazów i fortepian. Podejdź do baru, przejdź pod ladą i otwórz szafki. Do kieliszka nalej z butelki: z człowiekiem, z toporem i dwa razy z tej z wężem. Wróć do pijaka. Nagroda: sfera i medalion. Teraz idź do pokoju, w którym w rogu stoi sobie mała drabinka. Podstaw ją pod szafę, wejdź na tę konstrukcję i wsuń się do szybu wentylacyjnego. Wyjdź z niego z drugim medalionem. Teraz ruszaj do kajuty, w której przebywa smutna dziewczynka, opowiadająca o bliźniaczce. Przeszukaj jej pokój, a na koniec podnieś kaloryfer i zablokuj nim drzwi do łazienki. Pójdź do pokoju drugiej siostry (naprzeciwko), pomów z dziewczynką, zabierz medalion i sferę po czym dopełnij formalności w kajucie, która odwiedzałeś tuż przed tym.

Z czterema medalionami wracaj do kajuty z szybem wentylacyjnym i powtykaj medaliony w małych marynarzy (lewy górny - C, prawy górny - A, prawy dolny - B, lewy dolny - D). Otworzy się przejście za szafą. Wejdź do środka, pomów z Edem, zabierz sferę i klucz i idź do podwójnych drzwi na korytarzu. Tych zamkniętych na klucz. Po zmienieniu tego stanu rzeczy, przejdź przez nie. Po czym szybko wracaj. Po rozmowie z chłopcem zostaniesz przeniesiony. W kopalni cofnij się i walnij w przycisk. Wagonik ruszy i rozbije przeszkodę. Miń ją (oraz wykolejony wagonik) i dojdź do drugiego. Wskocz do środka, przesuń długą wajchę, po czym znowu uruchom przycisk. Przejedziesz dalej. Znowu przesiadka (tym razem tylko przycisk) i znowu stop. Wysiądź z wagonika. Teraz przerzuć dźwignię, wciśnij przycisk, po czym jak wagonik już ruszy (nie zobaczysz tego, bo stoisz tyłem), zaczekaj chwilkę i znowu przesuń wajchę. Dzięki temu skierujesz wagonik na drewniany płot (o ile zrobiłeś to dobrze). Miń rozbity płot, na końcu zejdź po drabinie i pomów z górnikiem.

Popatrz na lalkę, pomów z gościem raz jeszcze, zabierz lalkę a wrócisz do siebie. Teraz już możesz śmiało przejść przez drzwi. Dziewczynka podda się po okazaniu lalki. Wejdź w następne drzwi, na łóżku znajdziesz elegancki garnitur, oraz...

W pokoju z duchem lekarza zagadnij biedaka, przetrząśnij wszystkie szuflady (razem z tymi w szafie), po czym otwórz samą szafę. Po przenosinach trafisz do pracowni. Poprzeszkadzaj trochę doktorowi. Kiedy dotkniesz szufladek na biurku obok niego wywali cię. Po powrocie do gabinetu z duchem poczekaj chwilę. W pewnym momencie duch opuści pokój. Wtedy znowu otwórz szafę, przenieś się i już bez kłopotów splądruj szuflady zabierając receptę. Wróć do ducha i daj mu znaleziony dokument - ucieknie. Po tym idź do kasyna, pogadaj z ludźmi, pograj jeśli chcesz [aby zbawić dusze: krupiera, właściciela kasyna oraz rozdającej karty babki siedzącej na stole będziesz musiał pewnie trochę powygrywać; jest to jednak czasochłonne. Jeżeli zabraknie ci kasy możesz wymieniać na nią znajdywane wszędzie bilety ("claim tickets")]. W końcu idź do kina.

W środku przejdź pod ladą, w górę po drabinie, pomów z chłopakiem i z półki zabierz płytę. Po drodze zajrzyj też do sali projekcyjnej i zamień słowo z doktorem. Teraz już wyjdź na korytarz i po lewej stronie, na drugim z kolei oświetlonym panelu znajdziesz przycisk.

KONTYNUACJA NA STRONIE 69

FIGHTER MAKER

FIGHTER MAKER to pierwsza gra na PSXa, która tak znacząco wgryzła się w problem edycji ruchów postaci. Można tu samodzielnie zaprogramować każde uderzenie i rzut, nie tylko wybierając go z puli dostępnych, ale także zacząć od zupełnego zera i być ojcem wszystkich ruchów wykonywanych przez postać.

txt: Grabarz

KLAWISZOLOGIA PODCZAS WALKI

Góra - sidestep w głąb ekranu;
Dół - sidestep na zewnątrz ekranu;
Lewo - krok w lewo;
Prawo - krok w prawo; (podwójne, szybkie wciśnięcie wymienionych klawiszy daje odskok w daną stronę)
Krzyżyk - klawisz potwierdzający w menu i atak na dolne partie ciała;
Kwadrat - atak na środkowe partie ciała;
Trójkąt - atak na górne partie ciała; (kiedy twoja postać pada, wciśnięcie któregoś z klawiszy ataku, zanim dotknie ziemi, sprawia, że wstanie znacznie szybciej, niż bez tej operacji)
Kółko - klawisz rezygnacji w menu;
R1 - blok i zasłona średnich oraz wysokich partii ciała;
R1 + Dół - blok i zasłona dolnych partii ciała;
R1 + Kwadrat - rzut;
START - pauza. Podczas opcji VS, start najpierw spowalnia grę (pierwsze przyciśnięcie), a potem dopiero pauzuje (drugie przyciśnięcie).
SELECT - pokazuje menu gry (można zmienić ustawienie kamer, sprawdzić ciosy i zmienić niektóre ustawienia).

Większość ciosów specjalnych uzyskuje się przez wciśnięcie któregokolwiek z trzech klawiszy ataku (kwadrat, trójkąt, krzyżyk) + kierunek.

Wciśnięcie podczas gry klawiszy: **SELECT + START + R1 + R2 + L1 + L2,** spowoduje natychmiastowy powrót gry do poziomu ekranu tytułowego.

OPCJA NORMAL/CUSTOM PODCZAS WYBORU POSTACI

Normal to ciosy i ruchy przypisane bazowo danej postaci. Custom, to ciosy innej postaci, lub ciosy, które sam zaprogramowałeś - trzeba załadować z karty pamięci, gdzie po zaprogramowaniu zostały zachowane.

CIEKAWSZE ELEMENTY OPCJI GRY

1P LIFE/ 2P LIFE - paski energii gracza pierwszego i drugiego. Ciekawy jest fakt, że można ustawić tu nieskończoność (obniżając do zera) i wtedy postacie nie doznają obrażeń.
CHARACTER SELECT - możliwość zmiany postaci po continue (gdy ustawione na "on").
HYPER MODE - gdy ustawione na "on" ograniczа dodatkowe ruchy postaci po wykonanym ciosie - ułatwia łączenie ciosów w komplety.
BUTTON CONFIGURATION - konfiguracja klawiszy według zasady: U - górne ataki; M - środkowe ataki; L - niskie ataki; G - blok.

OPCJA EDIT I TWORZENIE POSTACI

Opcja edit pozwala stworzyć zupełnie nowego wojownika, lub wykorzystać dane wojowników podstawowych gry. Dostępne są opcje: NEW, LOAD i SAVE. Load i Save pracują z kartą pamięci. Pamiętaj, że w pełni zawodnik zajmuje aż 15 bloków! Bądź na to przygotowany, gdy zabierasz się do roboty.

By zacząć od początku wybierz opcję NEW i podświetl Yes (konsola zapyta cię, czy chcesz wymazać dotychczas wykorzystywane dane). Teraz wypełnij PROFILE, korzystając z EDIT:

Name - imię;
Hometown - miasto;
Birth Date - Data urodzenia (rok.miesiąc.dzień);
Sex - płeć (męska, ?, żeńska);
Blood Type - grupa krwi;
Hobby - hobby;
Occupation - zawód;
Fighting Style - styl walki;
Creator - twórca (czyli twoja ksywka, imię - co chcesz).

Teraz wciśnij kółko, kółko, STORE CHANGES (tu krzyżyk) i BODY. Wybierasz spośród 20 dostępnych wojowników. Dopasuj ciało do stylu walki - im mniejszy koleś, tym słabszy, ale i trudniej go trafić - bierz to pod uwagę. Zatwierdź krzyżykiem i przejdź do MOTION, czyli ruchów. Najpierw wybierz typ ruchu:

HIT - uderzenie; **THROW** - rzut;
WIN/LOSE - pozycja zwycięstwa/ przegranej, **BASIC** - ruchy podczas stania, przewrotów, sidestepów, itp.

Teraz wciśnij prawo i dokonaj kolejnego wyboru:

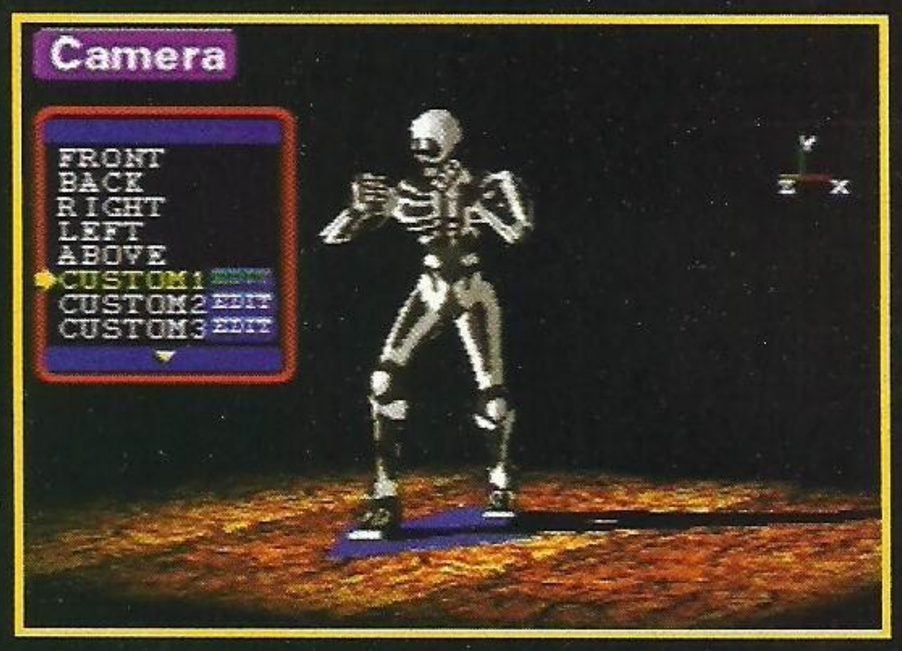
NEW - nowe uderzenie, wymaże dotąd używane dane;
LOAD - skorzystanie z danych na CD lub karcie pamięci. Dobre do potrenowania na początek;
SAVE - zachowanie danych;

COVERT - dopasowanie przygotowanego ruchu do danej sylwetki (by grubasy nie skakały zbyt raźno);
SEQUENCE - wykorzystanie sekwencji danej postaci.

Małe menu: EDIT, COPY i PASTE.

EDIT - pracowanie nad kodem danej techniki.
COPY - kopiowanie danej techniki.
PASTE - wklejanie skopiowanej techniki (na przykład swojemu zawodnikowi).

Jeśli podświetlisz teraz EDIT, wejdziesz do menu edycji, gdzie zastaniesz od lewej:



MOTION - numer techniki/analizę ruchu
CONFIG - konfigurację klawiszy (zajmiemy się tym później)
NAME - nazwę ciosu

W prawym dolnym rogu miga czas trwania techniki.

KAMERA

Za każdym razem, gdy wciśniesz trójkąt, będziesz miał możliwość zmiany ustawienia kamery. Menu opuszcza się kółkiem. Dla opcji CUSTOM można wyznaczyć: R - obrót, D - odległość, H - wysokość.

KONTROLER

Po wciśnięciu klawisza START uruchomi się kontroler, gdzie:
[>] to odegranie sekwencji,
[|>] to odegranie sekwencji w zwolnionym tempie,
[||] to pauza,
[||>] i [<||] to przewijanie poklatkowe,
[|<] lub [>|] to powrót do początku fazy,
COPY to kopiowanie klatki.

OPCJA MOTION

Znaczenie kolumn tabeli:
P - pozycja. Dla pozycji można wyznaczyć fazę początkową i końcową, a potem określiwszy ilość klatek komputer dobuduje resztę ruchu. Typy pozycji początkowych/końcowych: **Stand** - postać stoi, **crouch** - kuca, **faceup** - leży twarzą w górę, **facedown** - leży twarzą w dół. Są też funkcje: **combo** - daje możliwość zaprogramowania combosa, **insert** - daje możliwość wklejenia klatek, **copy** - daje możliwość kopiowania klatek, **edit** - edycja pozycji (patrz dalej!), **cut** - wycięcie klatki, **paste** - wklejenie skopiowanej klatki, reverse - obrót o 180 stopni.
F - klatki animacji. Możesz ustawić ilość klatek animacji dla części ciała.
W - tempo poruszania się. Możesz ustawić ilość klatek poruszania się (W) dla każdej części ciała. **01** - normalnie, **02** - przyspiesza partię ciała podczas drugiej części ruchu, **03** -spowalnia daną partię ciała podczas drugiej części ruchu.
Z - koordynaty przesunięcia przód - tył;
X - koordynaty lewo - prawo;
R - obrót.

MENU POSE EDIT

Tu można ustalić pozycję początkową i końcową każdej partii ciała.
BODY - ustawienie części ciała. Poruszając możesz trzymać R1 i wtedy wyświetli się obręcz pomocna w kalibrowaniu ruchu.
FIX POINT - które części ciała pozostaną nieruchome. Najczęściej jako punkt oparcia.
ADJUST - synchronizacja ciała do ostatnio poruszonych partii ciała.
WRIST - ułożenie palców rąk i nadgarstków.

Uwaga: podczas pracy możesz wciskając L1, a potem prawo/lewo oglądać swoje dzieło klatka po klatce. W prawym górnym rogu wyświetlają się numery klatek.

UNDO I REDO

Undo (R2) - przywraca stan sprzed poprzedniego kroku poczynań.
Redo (L2) - przywraca sytuację przed ostatnim undo.

CO DALEJ

Po ustawieniu dowolnych ciosów wciskaj kółko, aż do momentu, gdy wyświetli się: Motion/config/name.

Wejdź w **CONFIG**.
Tu wybierz **COMMAND** i zaznacz konfigurację klawiszy, która będzie odpalać wymyśloną przez ciebie technikę. Np. [-> + U], czyli prawo + górny atak (czyli bazowo trójkąt).
Teraz wybierz HIT, a tu:

FRAME - pokaż klatkę, kiedy technika będzie efektywna. Krótko mówiąc: w którym momencie techniki następuje jej destruktywne działanie.
HIT LENGHT - jak wiele klatek od momentu wyznaczonego wyżej

technika jest niebezpieczna. Czyli przez jaki czas od wyznaczonego powyżej, jeśli dotknąć twoją postać jeszcze się oberwie. Im więcej klatek, tym łatwiejszy cios, rzecz jasna.

OPEN - moment, w którym można wklepywać już następną komendę.

Widzisz pasek metera obok OPEN? Patrz. Najpierw zielony - zaczyna się technika (klatki wpisane obok Frame - jedna klatka trwa 1/60 sekundy). Tu gdzie kończy się zielony pasek technika zaczyna działać (np. uderzenie zostaje wyprowadzone), teraz czerwony - technika wciąż działa (jak ktoś dotknie twojej pięści - odbije się od niej) - ilość klatek obok HIT LENGHT. Na koniec fioletowy - tyle czasu po skończonej technice twój koleś będzie się otrząsał (czyli delay) - ilość klatek obok OPEN. Open najlepiej ustawiać na "auto" i konsolka wyliczy całkiem składne rozwiązanie.

Teraz jedziemy niżej.

DAMAGE - obrażenia jakie ta technika zada przeciwnikowi.
SIZE - wielkość powierzchni uderzeniowej (symuluje ją barwna piłka na modelu).
X, Y, Z - dokładne położenie powierzchni uderzeniowej (czyli tej, która zada obrażenia).
DELAY - po zaprogramowaniu combosa, ustaw liczbę klatek, po upływie których następna wklepana sekwencja nie będzie liczyć się już do combosa.
HOMING - czas na odzyskanie równowagi przez przeciwnika, po twojej technice.
HIT ACTION - reakcja ofiary na technikę z przodu. Np. mid-left - cofnięcie się w prawo - jak na cios w środek (middle) z lewej (left) strony; Blow away - ofiara odlatuje na dystans, jak z procy; Float - wykopanie w górę; Stagger - trafiony stoi chwilkę chwiejąc się, po czym zwala się na grunt.
BEHIND - reakcja na trafienie ofiary w tył. Jak wyżej.
COUNTER - reakcja, gdy programowany cios przerwie atak przeciwnika.
B-COUNTER - Jak wyżej, ale przeciwnik stoi tyłem.
GUARD - określ, czy przeciwnik może blokować tę technikę.
SE HIT - dźwięk udanej techniki.
COUNTER SE - dźwięk gdy technika jest counterem (patrz COUNTER wyżej).
SE FRAME 1 - pierwsza klatka, gdy zabrzmi dźwięk
SE FRAME 2 - klatka drugiego sygnału dźwiękowego (gdy wykorzystujesz więcej niż jeden: np. jeden - szelest ubrania, drugi - uderzenie w ciało przeciwnika).
SE 2 - drugi sygnał dźwiękowy.
BODY - gdzie uderza cios.
X, Y, Z - dokładne rozmieszczenie.
SMOKE FRAME - jeśli chcesz wywołać dymek, wybierz klatkę, w której ma się pojawić.

Teraz kilkakroć kółko i NAME, czyli nazwa ciosu.

Podczas tworzenia póz i rzutów pamiętaj, że twoja postać musi na początku stać obiema nogami na ziemi! Pamiętaj o tych zasadach logiki, gdy komputer nie będzie chciał zatwierdzić twojego "układu artystycznego". Pamiętaj też o uzupełnieniu opcji BASIC. Jeśli ją pozostawisz, twoja postać nie będzie się wcale ruszać między technikami! To tyle.

ROBIENIE COMBOSÓW

Pamiętaj, że sekwencja dołączana, zawsze będzie występować jako druga - po sekwencji, do której dołączałeś aktualną. Tylko podświetlone sekwencje można połączyć!

Oto kolejne kroki:
1. Musisz mieć już jakąkolwiek technikę.
2. Stwórz nową sekwencję i oznacz ją jako COMBO (HIT->EDIT->MOTION->P->COMBO).
3. Wybierz sekwencję do której chcesz dołączyć nową i pokaż klatkę, skąd ma się zaczynać przejście do kolejnej techniki (pierwsza liczba pod napisem COMBO, to numer kompletu, do którego dołączasz aktualną technikę, druga liczba to numer klatki).
4. Teraz możesz dokończyć tworzenie nowej techniki - zostanie ona uznana za kontynuację zaznaczonej, już zastanej.

CO TO JEST LOGIC SYSTEM?

Logic system, to zbiór zasad, jakimi kierować się będzie komputer, kierując twoją postacią. Ustalasz tam jakie zestawy ciosów ma wykorzystywać, gdy przeciwnik stoi blisko (CLOSE), w średniej odległości (NORMAL) i daleko (FAR). System doboru ciosów jest prosty i nie wymaga komentarza.

LOGIC SETTINGS - opcja ta umożliwia wyświetlenie na ekranie kilku elementów usprawniających kontrolę pracy systemu logic i twoich ustawień technik.
HIT AREA - wyświetla kulkę umiejscowioną na powierzchni atakującej twojej postaci.
COMMAND 1P - wyświetla komendy z portu pierwszego kontrolera.
COMMAND 2P - wyświetla komendy z portu drugiego kontrolera.
HEIGHT - wyświetla wysokość wykopanej w powietrze postaci.
LOGIC - wyświetla aktualnie brane pod uwagę przez system logic parametry.
DIRECTION - wyświetla strzałkę, pokazującą kierunek, w który zwrócona jest postać.

I to tyle. Oto kilka niezbędnych porad dla adeptów fighter makingu.

1. Używaj już gotowych klatek do tworzenia nowych technik. Nie mnóż klatek ponad potrzebę. Pamiętaj, że każda powinna zaczynać się i kończyć pozycją podstawową (basic).
2. Podkradaj pomysły z próbek na CD. Lekko przerobione dają niezłe efekty.
3. Podstawowe ruchy dopracuj dokładnie. Będą one podstawą do wszystkiego co potem zrobisz. Poświęć im najwięcej czasu i bądź cierpliwy. Jeśli spaprasz to - nic potem nie będzie wychodziło.
4. Po ukończeniu techniki, zobacz jak wygląda i popraw, gdzie trzeba. Postaw kropkę nad "i".
5. Najlepiej najpierw wymyślić sobie cios, a potem dopiero próbować ustawić kończyny. Improwizacja i trenowanie na dziko produkuje standardowe zagrywki i debilne ruchy postaci.
6. Najlepiej kalibrować technikę tak, by obrażenia zadawała +- 10 klatka animacji.
7. Najtrudniej wymyśla się i kalibruje rzuty. Z jednej strony zawierają one dość skomplikowane ruchy twojej postaci, z drugiej skomplikowaną synchronizację z przeciwnikiem. Bądź gotów na zabawę.
8. Pamiętaj, że krzyżyk zatwierdza, a kółko rezygnuje!!!
9. Daj się ponieść wyobraźni. Rób ciosy, jakich nikt nigdy nie wykona (np. z obrotem głowy, albo korpusu o 360 stopni), albo takie jakich ci brak (mnie np. brak w FM ciosów dobijających leżącego, ale mogą to być też obraźliwe pozy, odtaczanie się na boki podczas kucania, itp.).
10. Przetestuj swoją postać w LOGIC -> TEST.

Miłego grania i tworzenia fajterów.

ECHONIGHT

TXT BANAN

KONTYNUACJA TEKSTU ZE STRONY 67

Włącz go, aby pozbyć się nękającego cię ducha. Szybko podejdź do chłopca, pomów z nim i udaj się do pokoiku dziecięcego. Porozmawiaj z mamą, wrzuć płytę do gramofonu i wzruszony patrz na scenę, która odegra się przed twymi oczami. Zabierz sfery, koronę (faktycznie - klucz) i podejdź do skrzyni w tym samym pokoju. Otwórz koroną skrzynię i weź szpulę oraz trybik. Szpulę zanieś chłopakowi obsługującemu kinematograf, zabierz jego sferę, po czym wracaj na dół.

W sali projekcyjnej obejrzyj film, pomów z doktorem (albo odwrotnie... hmmm...) i zabierz jego sferę oraz klucz. Z kluczem wracaj do pokoju, w którym po raz pierwszy ujrzałeś doktora. Tam użyj klucza na jedynej zamkniętej szufladzie (tej wbudowanej w szafę, nie trzeba się przenosić). Wydobędziesz z niej antidotum. Zawartość buteleczki wylej na zielone opary na podłodze w korytarzu.

Teraz możesz już założyć garnitur. Lokaj, na którego być może już się natknąłeś, wpuści cię już teraz bez problemu. Poznasz państwa Rockwell'ów. Po kilku zaskakujących wydarzeniach będziesz mógł z nimi pomówić. W końcu weź ze stołu tabliczkę i ruszaj przez drzwi. Podejdź do kruka, otwórz klapkę w jego plecach, wsuń tam tryb i szybko pędź po schodach na górę i włącz światło. Zejdź na dół po tryb, wracaj na górę i wejdź w drzwi. Poszperaj na własną rękę do czasu aż natkniesz się na małego chłopca na pokładzie. Pomów z nim, weź oko leżące obok i podnieś klapę w pokładzie. Zejdź na dół. W pomieszczeniu z załamaną kobietą powtórz akcję z ptakiem, a następnie przyjrzyj się rozbitej płytce leżącej pod nim. Po przeniesieniu wejdź przez furtkę do grobowca. Wciśnij płytki w kolejności środkowa, lewa i prawa i wskakuj w nowopowstałe wejście.

Na dole idź do czasu, aż spotkasz mężczyznę. Zaprowadzi cię do pomieszczenia z martwą kobietą (po drodze otworzy kratę przy pomocy płytki, od razu ją zabierz). Przy biedaczce leży wisiorek. Weź go, omiń śliniącego się starucha jak najdalej i zwiewaj. Po drodze musisz otwierać sobie kraty (raz - wkładasz płytkę i męczysz przycisk, drugi - męczysz przycisk i wkładasz płytkę, pamiętaj jednak aby zabierać tę ostatnią). Gdy dotrzesz do drabiny i po niej wejdziesz będziesz bezpieczny. Gdy wrócisz, idź do pomieszczenia z pompami. Najpierw przekręć małe pokrętło, potem duże, wciśnij przycisk i przerzuć dźwignię. Wróć nad basen, zaczekaj na mrok i czerwoną poświatę, po czym umieść oko ryby na miejscu. W bibliotece przeczołgaj się obok recepcjonistki, a dalej irytuj bibliotekarzy (próbując ruszać książki). Kiedy jeden z nich dwa razy się przemieści tracąc pudło z najstarszą z oczu, wykorzystaj sytuację i porwij księgę z pudła.

Wracaj do Rockwell'ów, weź klucz do kuchni i idź tam. Po rozmowie z matem skorzystaj z windy. Na dole czeka cię przeprawa. Trzymaj się jak najbliżej windy i czekaj. Po tym co się stanie idź dalej. Teraz masz kilku marynarzy do uratowania (zbawienia...). Pomów ze wszystkimi. Gościa wkuwającego na pryczy wykurzysz ustawiając alarm na dwunastą (w tym czasie szybko zabierz mu notatki). Gościowi próbującemu szafki pomóż, otwierając najpierw tę z numerem pierwszym, potem z trzecim i na końcu tę z czwartym. Po opuszczeniu pomieszczenia dojdziesz do miejsca, w którym gość będzie się męczył z kodem. Pomóż mu, bo biedak źle go odczytał (poprawny jest 6891). Pójdź za nim, po czym szybko wpadnij do pokoju z maszynami. Przerzuć jedyną nie włączoną dźwignię i wracaj do korytarza z kajutami. Kiedy trafisz na salę z telegrafem, ustaw radio na częstotliwość BA10, po czym wyślij wiadomość używając alfabetu Morse'a w postaci "-.-...-...-".

Od chłopca dostaniesz pozytywkę. Po przeniesieniu wejdź po schodach i otwórz pianino. Oczywiście trzeba odegrać melodię z pozytywki. Uderzaj kolejno w : 2B, 3B, 4B, 6B, 5C, 6B, 5B i 4B. (licząc od lewej strony - B to biały klawisz, C- czarny). Skorzystaj z wejścia i na dole pogadaj z dziewczyną, po czym odegraj melodię z pozytywki. Dostaniesz kolczyk i sferę. Po powrocie daj kolczyk chłopcu. W zamian dostaniesz sferę i płytkę. Wyjdź z pomieszczenia telegrafisty i idź do kajuty naprzeciwko. Pomów z gościem, zabierz sferę, znajdź wyjście z tego poziomu (winda nie działa) i wróć do kuchni, gdzie widziałeś się z matem. Po rozmowie dostaniesz płytkę i sferę. Wracaj więc do pomieszczenia, gdzie stoi kruk, do którego najpierw wkładałeś tryb. Użyj płytek, zabierz sfery i wchodź do środka. Pochodź po wszystkich pokojach (nie wchodź jednak do podwójnych drzwi) i rozmawiaj. Od dziewczyny dowiesz się, że jej brat wie jak otworzyć jedne z drzwi. Da ci też fotografię. Kiedy zaniesiesz ją jaj bratu, powie ci o zegarze i symbolu ptaka.

Znajdź więc klucz do zegara (jest w niebieskim pokoju na stole), wyjdź z pokoju i podejdź do zegara (skrzynka przy podwójnych drzwiach). Ustaw symbol ptaka. Czwarte drzwi stają tym samym otworem. Pooglądaj zdjęcia, po czym przenieś się przez jedyny w pokoju obraz. Obejrzyj króla, zabierz medalik i wracaj. Po wyjściu z tego pokoju (już po powrocie) od razu użyj medalika na królu. Teraz już możesz wejść przez podwójne drzwi. W środku pomów z lokatorem. Kiedy przyjdzie czas weź ze stołu pocisk, a już po wszystkim - drugą część niebieskiego kamienia. Odwiedź jeszcze biedną dziewczynę, która chciała okupić grzechy swego ojca i wracaj na miejsce, gdzie znajduje się czerwony telefon (w pobliżu drzwi z kodem 6891). Tam znajdziesz drzwi prowadzące do maszynowni statku (drzwi otworzysz kluczem znalezionym przy jednej z ostatnich sfer).

Po wejściu do środka obejrzyj mapę i wchodź w drzwi. Po dojściu na koniec statku będziesz świadkiem smutnej sceny. Teraz uciekaj. W pomieszczeniu gdzie znajdują się schody prowadzące na górę i na dół wejdź na górę. Są tam dwie pary drzwi. Wejdź w prawe i w ostatniej wnęce po lewej stronie w rogu znajdziesz pokrętło. Zabierz je. Wyjdź drzwiami i zejdź po schodkach na sam dół. Teraz użyj pokrętła na panelach po obydwóch stronach. Kiedy już to zrobisz zwiewaj i znajdź klucz (wisi w pudełku na ścianie w jednym z korytarzy). Z kluczem musisz dojść do dwóch skrzynek w pomieszczeniach z pracującymi tłokami. Można się pogubić, ale nie ustawaj i patrz na mapę.

Kiedy stanie się już jasność wracaj do sali, gdzie pojawiła się czerwona kula. Podejdź do niej i użyj niebieskiego kamienia. Kiedy ruszy odliczanie leć do sali gdzie znalazłeś pokrętło. Tam spotkasz kogoś, kto pomoże wreszcie wydostać się z tej opresji.

Czas na outro. Ta-daa.

BUGS BUNNY LOST IN TIME

txt: Brat

Wszystkim osobom,które mają ochotę nakarmić królika maksymalną liczbą marchewek dedykuję niniejsze rozwiązanie.

Poniżej znajdziecie krótki, ale w miarę szczegółowy opis wszystkich poziomów BB LOST IN TIME. Poziomy nie są wymienione w kolejności - są podzielone na ery. Kolejność zależy od was i od ilości zebranych zegarów. Aby uniknąć niepotrzebnego zamieszania podaję nazwy leveli, w których dostaniecie super zdolności:

- SUPER SKOK - WHAT'S COOKIN' DOC? - w domu Merlina
- MUZYKA - "WITCH" WAY TO ALBUQUERQUE - po skończeniu etapu przed wejściem do końcowej dziury
- WIATRACZEK - THE CARROT - HENGE MYSTERY - w domu Merlina
- KLUCZ - THE CARROT - HENGE MYSTERY - na szczycie wielkiego drzewa

Jeśli poziom wymaga użycia którejś z tych zdolności, a wy jeszcze jej nie posiedliście - nie przejmujcie się i wróćcie gdy już ją zdobędziecie. Grę skończyłem w 100% i znalazłem 333 złotych marchewek i 124 zegary. Może ktoś z was odkryje więcej? No i pamiętajcie - każdy z poziomów przeszukujcie dokładnie - złote marchewki są skrzętnie poukrywane. Te najtrudniejsze (moim zdaniem) do odnalezienia umieściłem w tekście. Powodzenia!

ERA: STONE AGE

1. WABBIT ON THE RUN

Zegary: 9, Marchewki: 22

Pierwszy level oczywiście jest dosyć prosty. Po lewej stronie znajduje się blok, po którym możesz się wspiąć. Pamiętaj także abyś go potem przesunął na środek i sięgnął marchewki. Ruszaj dalej prosto i nie oszczędzaj nikogo (część przeciwników ma złote marchewki). Gdy dojdziesz do klifa z sępem, stąpaj na paluszkach - inaczej obudzisz ptaszysko. Rozglądaj się często, ponieważ możesz znaleźć niżej położone półki, a na nich właśnie leżą złote marchewki.

2. MAGIC HARE BLOWER

Zegary: 14, Marchewki: 31

Jest to rozszerzona wersja levelu WABBIT ON THE RUN. Do momentu napotkania sępa postępuj podobnie. Pamiętaj, że na niektóre półki dostaniesz się po przeniesieniu kamienia, tak aby móc się z niego wybić. Uważaj na wszystkie panele z namalowanym wiatraczkiem. Możesz z nich skorzystać dopiero wtedy gdy masz już odpowiednią zdolność. Uciekającą czerwoną skrzynkę dosięgniesz tylko pod ziemią więc wskocz do dziury. Tutaj także pamiętaj aby ruchami kamery przeczesywać teren - możesz zauważyć półki z dodatkowymi marchewkami.

3. GUESS WHO NEEDS A KICK START

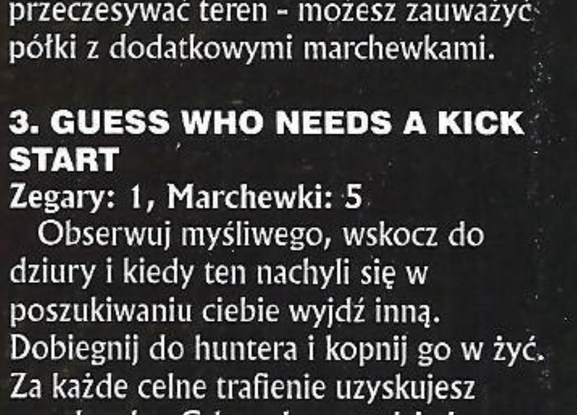
Zegary: 1, Marchewki: 5

Obserwuj myśliwego, wskocz do dziury i kiedy ten nachyli się w poszukiwaniu ciebie wyjdź inną. Dobiegnij do huntera i kopnij go w żyć. Za każde celne trafienie uzyskujesz marchewkę. Gdy pokonasz dziada dostaniesz zegar.

4. WABBIT OR DUCK SEASON?

Zegary: 1 Marchewki: 0

Ścigasz się z Duffy'm na czas - no i przy okazji musisz obrócić więcej tabliczek od przeciwnika. Jeżeli pod koniec wyścigu na tabliczkach widocznych będzie więcej podobizn królika - zostaniesz załatwiony.



ERA: THE MEDIEVAL PERIOD

5. WHAT'S COOKIN' DOC?

Zegary: 15, Marchewki: 37

Dosyć trudny poziom. Zacznij od wskoczenia do dziury po drugiej stronie mostu. W sadzie skop tyłek Duffy'emu, zbierz marchewki i udaj się do następnej dziury. Załatw wiedźmę naprowadzając ją na spadające kowadło. Trochę po niej poskacz aby zdobyć złotą marchewkę. Weź książkę i oddaj ją Merlinowi, a nauczy cię super skoku. Koło kotła wiedźmy jest jeszcze inna dziura - po drugiej stronie znajdziesz marchewki, zegar i czerwoną skrzynię. Przy zamku trzykrotnie naskocz na klin trzymający beczki. Gdy te spadną do wody zbierz wszystkie marchewki. W więzieniu przegoń strażnika aż się zmęczy, a wtedy kopnij go od tyłu. Wskocz (odbijając się z jego brzucha) za kratę i zbierz wszystkie rzeczy. Pewna skrzynia kryje klucz. Otworzysz nim kraty. W jednej z wnęk kopnij przełącznik, który podniesie kratę na zewnątrz. Na samej górze załatw jeszcze (kop od tyłu) wielkiego strażnika, gdy będzie odpoczywał. Wskocz do dziury i przenieś się do wnętrza pałacu. Przy ptaku-gwizdnij (zdolność, którą dostaniesz po ukończeniu "WITCH" WAY TO ALBUQUERQUE) a zostaniesz przeniesiony na półkę. Możesz dostać się z niej do dwóch zakratowanych niżej baszt. Środkowe wejście prowadzi do ogrodu. Za winklem stoi czerwona skrzynia, strażnika pokonaj przy bramie i odbijając się z jego brzucha przeskocz kratę. Wybijając się z deski z kowadłem zgarnij marchewki w powietrzu. Naznoś jabłek do misy przed fontanną (jabłko dostaniesz po kopnięciu w drzewo) tak aby utworzyły się schody i woda przestała lecieć. Dostań się po blokach do zegara, a potem wskocz do dziury w wyschniętej fontannie i wydostań marchewkę zza kraty. Wracaj do głównego holu. W wieży musisz wspiąć się na sam szczyt w określonym czasie aby dostać zegar. Wracając rzuć się w dół tak, aby zgarnąć w locie złotą marchewkę. Z holu przejdź bramą prowadzącą na mur. Idź przed siebie, w baszcie z ikoną wiatraczka użyj tej zdolności (dostaniesz ją w THE CARROT - HENGE MYSTERY) aby dostać się wyżej. Weź flagę i marchewę. Wracaj do podniesionego mostu - teraz opadnie. Zabierz zegar i unikając ognia smoków idź dalej. W pomieszczeniu z lawą zbierz marchewki, zegary i skrzynie i wyjdź drugą stroną. Załatwiaj strażników - niektórzy mają złote marchewki. Dojdziesz do dwóch wielkich katów. Załatw obydwu znaną ci metodą - każdy z nich ma po jednym kluczu.

6. THE CARROT - HENGE MYSTERY

Zegary: 8, Marchewki: 20

Zbierz walające się dobra i zjedź na dół. Na dachu domu Merlina jest złota marchewka, rozwal wszystkie bałwany. Każda z największych śniegowych kul zawiera jedną złotą marchewkę. Traf Duffy'ego trzy razy śnieżką, a dostaniesz kolejne dwa przysmaki. Wejdź do wieży Merlina i naucz się zdolności "wiatraczek". Aby przejść most musisz rzucić śnieżką w tarczę. Po drugiej stronie poskacz po trzech smokach - każdy z nich ma w sobie dwie marchewki i zegar. Wejdź po drzewie na górę i naucz się od Merlina zdolności "klucz". Odsuń jeden z menhirów tak, aby odsłonił dziurę. Zjedź nią na dół (po drodze zgarnij złotą marchewkę) i zbierz pierwszą gwiazdkę. Odwiedź każdy z czterech lochów. W pierwszym musisz pod śniegiem dostać się na półkę i wziąć z niej rakiety. Teraz załatw trzech rycerzy - każdy ma marchewkę. W drugiej grocie ułóż panele parami - dwa kwadraty, dwa trójkąty i dwa kółka. W trzeciej wejdź na górę mieszcząc się w wyznaczonym czasie i zjedź na dół lodową rynną. W ostatniej musisz pokonać Duffy'ego udającego Dużego Jona. Przed wejściem na pień kopnij w niego, a się obróci. Przyłóż Duffy'emu od tyłu i weź marchewkę. Resztę znajdziecie bez problemu sami.

7. "WITCH" WAY TO ALBUQUERQUE?

Zegary: 1, Marchewki: 8

Musisz dobiec do mety w odpowiednim czasie (zbierając czerwone zegary zwiększysz jego limit). Spiesz się, ale nie omijaj złotych marchewek i czerwonych skrzyń. Podczas trzeciego etapu wskocz na pal płynący po wodzie. To okrężna droga ale zdobędziesz dużo złotych marchewek.

8. DOWNHILL DUCK

Zegary: 1, Marchewki: 0

Musisz śmignąć w dół na nartach mieszcząc się w wyznaczonym czasie. Pamiętaj o czerwonych zegarach.

ERA: THE PIRATE YEARS

9. HEY... WHAT'S UP, DOCK?

Zegary: 9, Marchewki: 17

Jest to dosyć długi, choć nie liniowy level - raczej powinieneś się zgubić. Na wyższe partie i skrzynie dostaniesz się używając kamieni

lub innych skrzyń - można je przenosić i przesuwać. Na pomoście z trzema skrzyniami trzeba zwrócić uwagę na tę z zegarem. Kopniak w koło sterowe otworzy kolejne przejścia. Aby opuścić podniesiony most trzeba trzykrotnie trafić perłą w tarczę. Na gościa siedzącego w bocianim gnieździe i rzucającego bombami jest tylko jeden sposób. Niektóre z jego ładunków nie wybuchają od razu, więc jest czas na odrzucenie ich złośliwcowi. Po kilku trafieniach masz kolesia z głowy. Aby bezpiecznie poruszać się po beczkach w wodzie wrzuć do niej kość - rekiny dają wtedy spokój. Finałowa konfrontacja z Samem jest dosyć prosta. Po zbliżeniu się do niego zaczekaj aż rzuci beczką z prochem i natychmiast mu ją zwróć. Po kilku takich prezentach Sam da sobie spokój.

10. MINE OR MINE?
Zegary: 10, Marchewki: 41

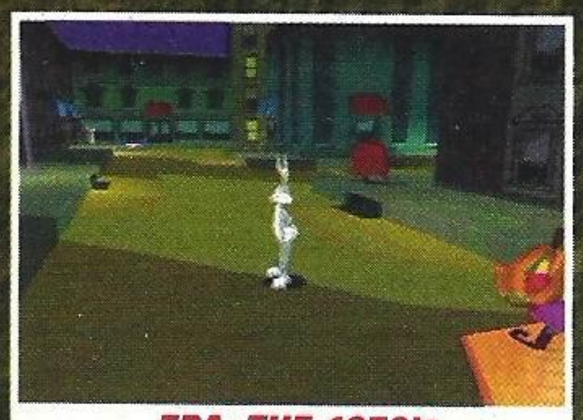
Przejdź pod wodospadem i włóż trzy perły do muszli. Za nią znajduje się pomieszczenie z zegarem. Zrób użytek z pochodni aby wydostać budzik. Na półce leży marchewka, gdy ją weźmiesz wybij się i przeskocz do czerwonej skrzyni, a potem rozwal ją. Po występach wodnych przeskocz na drugą stronę - pirata wyślij do nieba kopiąc w klin trzymający palmę. Drugiego agresywnego gościa wysadź za pomocą pochodni i beczki z prochem. Wykorzystaj go do przeskoczenia na drugą stronę. Kolejnego pirata zdziel dwa razy w tyłek, gdy już się odpowiednio zmęczy. Pamiętaj o skrzyni! Koło sterowe zaczep na górze. Wskocz na beczkę i wpłyń nią do jaskini i zbierz bonusy. Odczep linę i przedostań się na drugą stronę. Wysadź wejście do kopalni dwoma beczkami. Teraz musisz być bardzo dokładny jeśli chcesz zebrać wszystkie marchewki, skrzynie i zegary. Jadąc na wózku przełączaj (uderzając w tarczę) wszystkie zwrotnice tak aby zjechać na pętle i odnogi. Znajdują się na nich ważne bonusy. Na końcu nie powinieneś mieć z Samem większych problemów - unikaj jego bomb i wal w niego kiedy cię mija.

11. WHEN SAM MET BUNNY
Zegary: 1, Marchewki: 2

Wszystkie kule, które Sam wystrzeli w twoją stronę łap do swojej armaty. Strzelaj w części statku, które się zaświecą. Natomiast pod pokładem musisz jak najszybciej dmuchać, aby żaglówki nie dopłynęły w twoja stronę.

12. FOLLOW THE RED PIRATE ROAD
Zegary: 4, Marchewki: 9

Aby dostać się do tego levelu, na środku wyspy musisz wskoczyć na wysoką altanę (przyda się super skok). Kopnij w koło aby otworzyć nowe wejście. Podczas animacji na początku zapamiętaj kolejność, w jakiej Sam wcisnął pnie. Powtórz to samo i wejdź do ciemnego korytarza. Odsuń wszystkie skrzynki zasłaniające wejścia. W każdej z trzech komnat masz dwa zadania. Zapal biały występ z literą oznaczającą jeden z kierunków świata oraz umieść koło sterowe na drewienku i walnij w nie. Gdy wykonasz już te czynności otworzy się brama na starcie. Wejdź do niej i zapal ostatni znicz z literą. Wróć się i zabierz zegar. Potem znowu przejdź przez bramę i wskocz do dziury. Po prawej stronie będzie ci potrzebna zdolność "klucz". Za wielkim głazem znajduje się zegar i kilka marchewek. Idź dalej - każdy z piratów ma w sobie bądź koło sterowe bądź też zegar. Pod koniec napotkasz wielką płaskorzeźbę z wizerunkiem Sama. Uderz w koło tak aby oczy wuja skierowały się na lewo. Wracaj na górę (super skok) i ponownie otwórz wejście do pieczary używając znanej kombinacji. Tym razem odsłoni się inna część groty. W środku znajdziesz budzik.



ERA: THE 1930's

13. THE BIG BANK WITHDRAWAL
Zegary: 6, Marchewki: 15

Na początku rzuć kość psu i włącz przycisk. Potem naciśnij płyty w kolejności, którą przed chwilą widziałeś. Gdy zbierzesz wszystkie bonusy powtórz czynność. Wielkiego gościa w holu załatwisz naprowadzając go pod spadające przedmioty lub podsuwając mu bombę. Po klucz sięgniesz ustawiając skrzynie jedną na drugiej. Bonusy za oknami będą dostępne po wyłamaniu okna jedną ze skrzyń. Na piętrze uruchom windę i skop wszystkie doniczki - zawierają złote marchewki. Kolejne marchewki zdobędziesz wywabiając gości spoza zamkniętych drzwi i podstawiając im bomby zegarowe. Tych samych bomb użyj także do otwarcia dwóch sejfów w centralnym pomieszczeniu. Na ostatnim piętrze są cztery pokoje, w których znajdują się bonusy. Użyj młota aby dostać się do zegara i ogłusz tam strażników. Wyjdź na parapet. Poganiaj się z mięśniakiem, a gdy się wreszcie zmęczy sprzedaj mu kopa. Wjedź kładką na górę. Walka z bossem jest prosta. Najpierw zmęcz go, a gdy ten sapie przyłóż mu. Następnie podleć i małego także trzepnij. Po kilku razach goście odpadną.

14. THE GREATEST ESCAPE
Zegary: 6, Marchewki: 15

Rozwalaj wszystkich wrogów, niektórzy z nich mają marchewki. Na pierwszym piętrze potrzebna ci będzie zdolność "super skok". Na drugim umiejętność grania na pianinie. Gdy je wysadzisz otworzy się przejście. Do czerwonej skrzynki na szafie dostaniesz się układając cegły jedną na drugiej. Reszta zegarów i marchewek jest raczej widoczna. Na dachu czeka cię walka z mięśniakiem. Co jakiś czas rzuci w ciebie bombą. Złap ją szybko i zwróć prawowitemu właścicielowi zanim prezent zdąży wybuchnąć.

15. THE CARROT FACTORY
Zegary: 8, Marchewki: 15

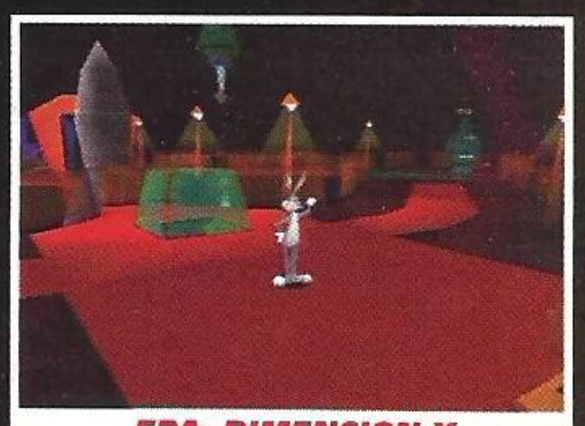
Jest to trudny i zagmatwany poziom. Rozglądaj się uważnie aby nie przeoczyć żadnej marchewki i budzika. W wielkim leju leży klucz, jednak skradnie go mysz. Wejdź za nią do dziury i dorwij gryzonia. Przeszukaj dokładnie rupieciarnię, niektóre szare skrzynie zawierają marchewki i zegary. W drugiej części fabryki także czeka cię przeprawa z myszą. Ten magazyn też dokładnie przeszukaj. Gdy będziesz walczył z bossem zauważ pod którym z ciężarów stoi. Spuść towar na niego, a wtedy z tyłu wyleci jego pomocnik. Weź młot i przyłóż mu po paluchach. Powtarzaj aż chłopcy dadzą za wygraną.

16. LA CORRIDA
Zegary: 1, Marchewki: 5

Ustaw się przed tarczą. Kiedy nadbiegnie byk odsuń się. Po ogłuszeniu zwierzęcia zabierz marchewkę. Walcz do wyczerpania energii. Najlepiej jego...

17. OBJECTS IN THE MIRROR ARE CLOSER THAN THEY APPEAR
Zegary: 4, Marchewki: 15

Będziesz uciekał przed bandytami przy pomocy samochodu oraz roweru. Skup się na zbieraniu marchewek i zegarów.



ERA: DIMENSION X

18. THE PLANET X FILE!
Zegary: 14, Marchewki: 26

Kolejny złożony poziom. Szczególną uwagę zwróć na strzelającego robota. Unikaj jego zamrażających pocisków. Jeśli cię trafi - zostaniesz cofnięty na początek poziomu. Musisz tak go podpuścić, aby zamroził dwa zielone stworki. Gdy zostaną już unieruchomione sprzedaj im po kopniaku aby oczyścić sobie drogę. W pewnym momencie przejmiesz kontrolę nad robotem. Musisz rozwalić przy jego pomocy trzy generatory. To wyłączy barierę. Na platformie ze sterowanym robotem są dwa zegary - rozejrzyj się dobrze. Finałowa walka jest dosyć prosta. Musisz unikać lasera i pocisków Marsjanina, a gdy popsuje mu się maszyna leć do niego i kop. Po czterech powtórzenia zegary są twoje.

19. THE CONQUEST FOR PLANET X
Zegary: 1, Marchewki: 14

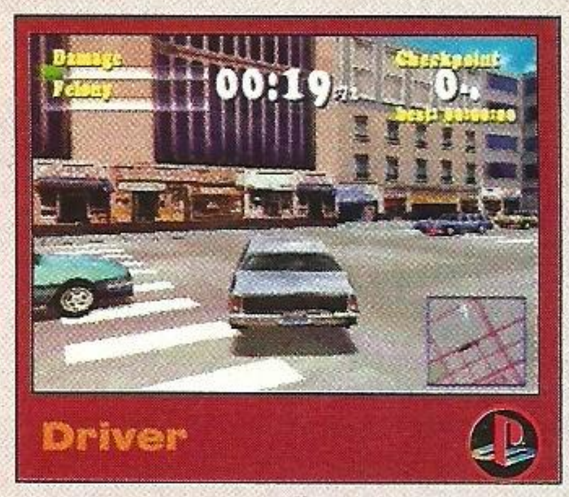
Musisz stoczyć wyścig z Marsjaninem. Najpierw olej czas i na spokojnie zbierz wszystkie złote marchewki. Obracaj kamerą tak aby znaleźć wszystkie ukryte półki - jedna jest prawie na samej górze. Teraz ponownie przystąp do wyścigu i ... wygraj.

20. VORT "X" ROOM
Zegary: 4, Marchewki: 0

Walka z bossem nie jest trudna ale bardzo mozolna. Co jakiś czas kosmita będzie rzucał zielonymi kwadratami. Musisz do nich dobiegać i odrzucać je zanim wyklują się Marsjanie. Trzeba robić to sprawnie, tak aby na talerzu kosmity znalazło się jak najwięcej kurczaków na raz. Wystarczą cztery!

21. TRAIN YOUR BRAIN
Zegary: 5, Marchewki: 21

Jest to seria zagadek logicznych - dodam, że prostych. Generalnie musisz powtarzać to co zobaczysz wcześniej na ekranie. Problem może sprawić gra w Master Minda. Kojarzycie tę grę? Trzeba wyczaić jakiego koloru klocki wylosował komputer. Masz na to sześć czy siedem kroków. W każdym z nich wybierasz kolory, które według ciebie są właściwe. Jeśli trafisz - na płytce pojawi się znaczek. Wylosowane kolory nie mogą się powtarzać. Finałem levelu jest wyścig na kosmicznych rowerach. Nie jest trudny i na pewno sobie poradzicie. Przypominam o dokładnym zwiedzaniu levelu ze względu na złote marchewki.



Driver

Kody należy wstukiwać w głównym menu. Wszystkie sekwencje należy wpisać bardzo szybko! Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk - wtedy będziesz mógł go odblokować w opcji Cheat.

■ **Nietykalność**
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

■ **Bez Policji**
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

■ **Sterowanie tylnymi kołami**
R1, R1, R2, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

■ **Długie biegi**
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

■ **Małe samochodziki**
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2

■ **Odwrócony obraz**
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.

■ **Creditsy**
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

Snow Racer 98

■ **Wszystkie trasy**
Aby uzyskać dostęp do wszystkich tras wpisz RAFFY jako hasło

■ **Gra jako Babs**
Aby zagrać Babs'em wpisz CABRI jako hasło

■ **Dziki obraz!?**
Aby uzyskać dziki obraz wpisz WIDE jako hasło

■ **Split screen**
Wpisz SPLIT jako hasło

■ **Nowe figury**
Aby uzyskać nowe figury wpisz CUTE jako hasło

V-Rally 2

W opcjach, na ekranie "game progress" wklep L1, R1, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Góra, Dół, X, X + Select. Jeśli wprowadziłeś kod poprawnie usłyszysz dźwięk (jest to bardzo trudne). Teraz podświetl pusty kwadrat i wciśnij X aby uruchomić odpowiedni samochód i trofeum.

Command&Conquer

■ **Możliwość budowania jednostek przeciwnika**
Użyj Inżynierów aby dostać się do wrogiego Mobile Construction. Teraz możesz budować wszystkie jednostki przeciwnika

Blood Lines

■ **Gra jako Jon**
Aby zagrać Jon'em wpisz UNMASKED jako hasło

■ **Gra jako Daria**
Aby zagrać Darią wpisz DOMINATION jako hasło

■ **Gra jako Annor**
Aby zagrać Annor'em wpisz CLAWEDFIST jako hasło

■ **Gra jako Joe**
Aby zagrać Joe'm wpisz JUJOFEVRY1 jako hasło

■ **Opcja Art Gallery**
Wpisz LEONARDO jako hasło

■ **Voice mode**
Wpisz TONGUEBATH jako hasło

■ **Expert mode**
Wpisz SKUPASTYLE jako hasło

Bugs Bunny Lost in Time

■ **Wszystkie levele**
Ne ekranie"Era selector" przytrzymaj L2 + R1 i wciśnij X, Kółko, R2, L1, Kółko, X, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat

■ **Full marchewek**
Ne ekranie"Era selector" przytrzymaj L2 + R1 i wciśnij X, Kwadrat, R2, L1, Kółko, X, Kwadrat, Kwadrat, Kółko

■ **Sekwencja zakończenia**
Ne ekranie"Era selector" przytrzymaj L2 + R1i wciśnij X, Kwadrat, R2, R1, Kółko, X, Kółko, Kwadrat, Kółko

Croc 2

■ **Nieskończona liczba kryształów**
Na ekranie tytułowym przytrzymaj L1 i wstukaj sekwencję: Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo. Zacznij grę normalnie, a potem przytrzymaj R2 i wciśnij kwadrat w tym samym czasie, a za każdym razem dodasz 100 kryształów do inwentarza.

Kensei

■ **Dodatkowe postacie**
Ukończ grę każdą z podstawowych postaci - otrzymasz dziewięciu nowych wojowników.

■ **Gra jako Zhou**
Skończ grę w trybie normal wszystkimi dziewięcioma podstawowymi postaciami. Następnie ukończ ponownie grę w trybie normal jedną z dziewięciu postaci.

■ **Gra jako Kaiya**
Skończ grę w trybie normal wszystkimi dziewięcioma podstawowymi postaciami. Następnie ukończ ponownie grę w trybie normal jednym z bonusowych postaci.

■ **Gra jako Jelly/Billy**
Skończ grę jako Kaiya w trybie normal

■ **Gra jako Kazane**
Skończ grę jako Zhou w trybie normal

■ **Extra mode**
Odblokuj wszystkie 22 postacie

■ **Inne kostiumy**
Na ekranie wyboru postaci podświetl zawodnika i wciśnij Kółko lub X aby wybrać pierwszy kostum. Drugi kostium dostaniesz przez naciśnięcie Kwadratu lub Kółka.

Quake 2

Hasła wpisujemy wybierając opcję Load Game, a następnie Password.

■ **Dodatkowy DM-poziom "Twists"**
"FBBC VBBB FBBC VBF7"

■ **Dodatkowy DM-poziom "Twists2"**
"FVBS LBBB 7VBC 3BGB"

■ **Max ammo i skoki w multiplayerze**
"S3T1 NF1N IT3S H0TS"

■ **Niska grawitacja w multiplayerze**
"S3TL 0WGR VITY ????"

■ **Inne kolory kostiumów**
"S3TC 00LC 0L0R S???"

■ **Kody do poziomów**

02	PGBR VK?B 65BH Y3HD
03	1KLS DN5H 7NBF DWRQ
04	2KLR SDRY ?VV4 YQ8X
05	VK3T 7LFC 94B7 D3R3
06	WK3H QNBW NLV5 XGL3
07	TK7P 6LLP KWGY XD4V
08	ST0N QPX4 2WGY JXTS
09	R??P 7NY4 2WGX 99TX
10	Q??K BBBV NBQ1 7GCV
11	P64? ZM5B ?BM0 5YH6
12	N664 SQ63 XB?K B7LF
13	M682 M7QT 1215 8098
14	L669 H8MD G8XB JNYV
15	K681 X8CL H01K 1PF5
16	J6?0 BT5M NRZ2 QXLL
17	H6?0 XXFW PHV1 77P4
18	G6?9 GYMK RWNK SMSL
19	F6Y3 WXQK CHD0 8K4D

NFL Xtreme 2

■ **Wielkie głowy**
Na ekranie tworzenia zawodnika wpisz BIGHEADS BOBBY jako imię. Następnie wybierz opcje Quick Start i zacznij nową grę.

■ **Długie szyje**
Na ekranie tworzenia zawodnika wpisz GEORGE GIRAFFE jako imię. Następnie wybierz opcje Quick Start i zacznij nową grę.

■ **Długie ręce**
Na ekranie tworzenia zawodnika wpisz MONKEY MICKEY jako imię. Następnie wybierz opcje Quick Start i zacznij nową grę.

■ **Krótkie ręce**
Na ekranie tworzenia zawodnika wpisz SHRIMPY SEAN jako imię. Następnie wybierz opcje Quick Start i zacznij nową grę.

■ **Duzi gracze**
Na ekranie tworzenia zawodnika wpisz BIG BEN jako imię. Następnie wybierz opcje Quick Start i zacznij nową grę.

■ **Mali gracze**
Na ekranie tworzenia zawodnika wpisz TINY TOM jako imię. Następnie wybierz opcje Quick Start i zacznij nową grę.

Asterix

Na ekranie w którym wybiera się język przytrzymaj Trójkąt i wciskaj: Góra, Prawo, Dół, Lewo, Lewo, Dół, Prawo, Góra. Jeśli wszysko jest OK, pojawi się napis "Cheat Mode Active". Wybierz język i zacznij grę...

Star Wars Episode 1 Racer

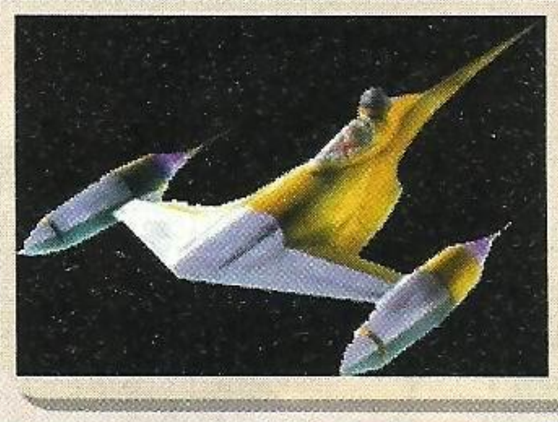
■ **Odblokowanie wszystkich cheatów**
Wybierz tryb tournament, następnie podświetl miejsce w którym powinno znajdować się imię. Przytrzymaj Z i wpisz RRTANGENT jako swoją ksywę. Wprowadzaj każdą literę wciskając L. Uwaga!- nie przejmuj się że można wprowadzić tylko 3 literową nazwę. Podczas wprowadzania litery powinny pojawiać się kolejno w lewym dolnym rogu ekranu. Teraz podświetl "End" i wciśnij L, B. Wybierz ten sam plik. Przytrzymaj Z i wpisz ABACUS jako swoje imię. Wprowadzaj każdą literę wciskając L. Teraz podświetl "End" i wciśnij L, A. Zacznij wyścig na jakiejkolwiek trasie w trybie tournament. Teraz podczas gry zapauzuj ją i wklep następującą sekwencję aby uruchomić cheat menu: Góra, Lewo, Dół, Prawo. Jeśli wprowadziłeś kod poprawnie wszystkie cheat-opcje zostaną odblokowane.

■ **Autopilot**
Odblokuj wszystkie cheat'y. Następnie podczas gry wciśnij R + Z aby uruchomić autopilota. Teraz będziesz mógł tylko kontrolować prędkość swojego poda. Aby dezaktywować kod musisz powtórzyć wyżej wymienioną sekwencję jeszcze raz.

Silent Hill

■ **Piąte zakończenie**
SILENT HILL ma nie cztery, lecz pięć zakończeń! Aby obejrzeć sekretną animację najpierw trzeba skończyć grę cztery razy i obejrzeć pozostałe zakończenia. Teraz masz ***"channeling stone"***. Zacznij grę jeszcze raz i użyj go w pięciu miejscach: Na dachu szkoły podstawowej, przed wejściem do szpitala ***Alchamedic*** (przed walką z ćmakiem***)***, na parkingu przy motelu i na łódce. Robiąc to powinieneć widziećmigające światełka. Teraz dalej do przodu i ukończ grę - z nowym zakończeniem. Nagrodą za **pięciokrotne** ukończenie SILENT HILL będzie Hyper Blaster - nowa, mordercza broń.

Star Wars - Rogue Squadron



■ **Naboo Starfighter**
Aby polatać sobie jako jeden z myśliwców z Epizodu pierwszego należy wpisać dwa kody: najpierw **"HALIFAX?"**, a zaraz potem **"!YNGWIE!"**. Jeszcze raz wybierz Enter Code - masz dostęp do nowego myśliwca. Aby zdezaktywować kod wpisz najpierw **"HALIFAX?"**, a za drugim razem cokolwiek.

PRO ACTION REPLAY PSX

Jade Cocoon

Max energii
8008BD40 0119
Przeciwnik 1 ma mniej energii
800B1314 0001
Przeciwnik 2 ma mniej energii
800B139C 0001

Constructor

Max pieniędzy
800FAA18 86A0
Ponad 16.5 miliona
800FAA1A 00FF
Max drzewa
800FAA30 0064
Max cementu
800FAA34 0064
Max cegieł
800FAA38 0064
Max stali
800FAA3C 0064

Anna Kournikova Smash Tennis

Player 1

Pierwsze sześć rozgrywek wygranych
8015C380 0006
Drugie sześć rozgrywek wygranych
8015C384 0006
Trzecie sześć rozgrywek wygranych
8015C388 0006
Czwarte sześć rozgrywek wygranych
8015C38C 0006
Piąte sześć rozgrywek wygranych
8015C390 0006
Dwa punkty potrzebne aby wygrać mecz
D007A658 0001
8007A658 0004

Player 2

Pierwsze 0 rozgrywek wygranych
8015C394 0000
Drugie 0 rozgrywek wygranych
8015C398 0000
Trzecie 0 rozgrywek wygranych
8015C39C 0000
Czwarte 0 rozgrywek wygranych
8015C3A0 0000
Piąte 0 rozgrywek wygranych
8015C3A4 0000
Niemożliwe do przekroczenia 15 punktów
D007A65C 0002
8007A65C 0001

Tarzan

Master Code
D005B150 ????
Max żyć
80093572 2400
Max zdrowia
8008E03C 0160
8008E03E 2402
Energia na maxa
8008D10C 0160
8008D10E 2405
Max purpurowych owoców
D005B150 0001
800A567A 0063
Max czerwonych owoców
D005B150 0001
800A5678 0063
Max niebieskich owoców
D005B150 0001
800A5676 0063
Max owoców które zbierasz
8009781C 0001
8009781E 2442
Max bonusowego czasu
800A3470 1910
Posiadanie wszystkich przedmiotów
80059D3C FFFF
Maximum Tokens'ów
80059D6C 03E7
Wieczne posiadanie broni
800A5218 0010
Odblokowanie wszystkich leveli i filmików
50000D02 0000
30059D73 00FF
Wszystkie poziomy skończone na 100%
50000D02 0000
30059D74 0064
Odblokowanie levelu i filmiku Welcome to the Jungle
30059D73 00FF
Welcome to the Jungle skończone na 100%
30059D72 0064
Odblokowanie levelu i filmiku Going Ape
30059D75 00FF
Going Ape skończone na 100%
30059D74 0064
Odblokowanie levelu i filmiku Elephant Hair Dare
30059D77 00FF
The Elephant Hair Dare skończone na 100%
30059D76 0064
Odblokowanie levelu i filmiku Stampede
30059D79 00FF
Stampede skończone na 100%
30059D78 0064
Odblokowanie levelu i filmiku Coming of Age
30059D7B 00FF
Coming of Age skończone na 100%
30059D7A 0064
Odblokowanie levelu i filmiku Sabor Attacks
30059D7D 00FF
Sabor Attacks skończone na 100%
30059D7C 0064
Odblokowanie levelu i filmiku The Baboon Chase
30059D7F 00FF
The Baboon Chase skończone na 100%
30059D7E 0064
Odblokowanie levelu i filmiku Trashing the Camp
30059D81 00FF
Trashing the Camp skończone na 100%
30059D80 0064
Odblokowanie levelu i filmiku Campsite Commotion

Final Fantasy VII - Debug Code!

Wpisz kod **8009A05C 0041** w Action Replay'u. Wybierz nową grę. Zamiast intra pojawi się pokój pełen japońskich symboli.
TERAZ WYŁACZ ACTION REPLAY'A!
Wchodząc na te smybole możesz przenieść się do dowolnego miejsca w grze, oglądać renderowane filmiki, zdobyć wszystkie materie i w ogóle grzebać na maksa! Możesz też pogadać z gościem stojącym w pokoju.

30059D83 00FF
Campsite Commotion skończone na 100%
30059D82 0064
Odblokowanie levelu i filmiku Journey to the Treehouse
30059D85 00FF
Journey to the Treehouse skończone na 100%
30059D84 0064
Odblokowanie levelu i filmiku Rockin' the Boat
30059D87 00FF
Rockin' the Boat Level skończone na 100%
30059D86 0064
Odblokowanie levelu i filmiku Tarzan to the Rescue
30059D89 00FF
Tarzan to the Rescue skończone na 100%
30059D88 0064
Odblokowanie levelu i filmiku Conflict with Clayton
30059D8B 00FF
Conflict with Clayton skończone na 100%
30059D8A 0064
Modyfikacja levelu
30059D6B 00??
W miejsce pytajników (??) wpisz jedna z niżej wymienionych par.
00 - Welcome to The Jungle
01 - Going Ape
02 - The Elephant Hair Dare
03 - Stampede
04 - Coming of Age
05 - Sabor Attacks
06 - The Baboon Chase
07 - Trashing the Camp
08 - Campsite Commotion
09 - Journey to The Treehouse
0A - Rockin' The Boat
0B - Tarzan to The Rescue
0C - Conflict With Clayton

Croc 2

Nieskończone życia
800765E0 0009
800765E4 0009
Nieskończone kryształy
80076660 0064
Max Jewels Card
800765E8 270F
L1 - nietykalność
D00721CE FBFE
8003B6FA 8CC2
R1 - wyłącza nietykalność
D00721CE F7FE
8003B6F2 ACC2

Driver NTSC

Nie tracisz energii
8009AEE0 0000
Bez pościgów
800973C8 0000
Wyłącza czas
800C6E62 D600
800C6E64 0F28
Wszystkie trasy
800964A0 0004
Nietykalność (cheats)
80086416 FFFF
Bez policji (cheats)
8008644E FFFF
Sterowanie tylnim kołem (cheat)
80086486 FFFF
Miniwozy (cheat)
800864BE FFFF
Stilts (cheat)
800864F6 FFFF
Antypody! (cheat)
80086566 FFFF
Creditsy (cheat)
800863DC FFFE
Dirt Track ostatnie okrążenie
D00C6CA8 0000
800C6CA8 0002
Cross Town Check-point - 1 check
D00C6C94 0000
800C6C94 0004
Kody zaliczające testy
801E35B8 0000
801E4278 0000
301E35A0 003C
301E35A1 003C
301E35A2 003C
301E35A3 003C
301E35A4 003C
301E35A5 003C
301E35A6 003C
301E35A7 003C
301E35A8 003C

Driver PAL

Nietykalność
8009AC5C 0000
Bez uszkodzeń
80090714 0000
Max czasu
800C1A74 FFFF
800C1A76 000E
Jazda po ścianach
80039456 1000
Jazda przez samochody
8001BAA2 2400
Poziom nie kończy się
800C18C4 0002
800C18E4 0000
800C18E6 0000
L1 + L2 + R1 + R2 powoduje flipa
D009EF7A F0FF
800905BC 012C

Więcej kodów w KONSOLOWYM KOMPENDIUM 2 oraz KONSOLOWYM KOMPENDIUM.

SONY PlayStation
Sprzedaż Wysyłkowa
Czynne 7 dni w tygodniu

TOMsoft
Rok założenia: 1991
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel: (0-22)7731982
tel. (0-60)1282363
fax: (0-22)7733614

Termin realizacji: TYLKO 5 DNI !!!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Ape Escape - Super Hit	**199.00**
Asterix	**199.00**
Attack of the Saucer Man	199.00
Bug's Bunny	199.00
Civilization 2	**199.00**
Colin McRae Rally	199.00
Crash Bandocoot 3-NOWA CENA	139.00
Croc 2 - Super Hit	**199.00**
Driver - Super Hit	**209.00**
Fifa '99	199.00
Formuła 1 '99	tel.
Gex Deep Cover Gecko	**199.00**
ISS Pro '98	199.00
Medievil - NOWA CENA	139.00
Mega Boost	199.00
Metal Gear Solid	**219.00**
Mission Impossible	tel.
Need For Speed 4	199.00
Premier Manager '99	199.00
Silent Hill - Super Hit	**199.00**
Street Fighter 3	tel.
Syphon Filter - Super Hit	**199.00**
Tarzan	tel.
The Guardian of Darkness	199.00
Tomb Raider 3	199.00
WipEout 3	tel.
V-Rally 2 - Super Hit	**199.00**
Virus	**199.00**
X-Files	tel.
Platynowa seria:	
Command & Conquer	109.00
Command & Conquer: Red Alert	**109.00**
Cool Boarders 2	109.00
Crash Bandicoot 2 - Super Hit	**109.00**
Croc	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
DOOM	109.00
Final Fantasy 7 - Super Hit	**109.00**
Gex 3D	119.00
Grand Thief Auto	109.00
Gran Tourismo - Super Hit	**109.00**
Heart of Darkness	109.00
Hercules	109.00
ISS Pro - Super Hit	**109.00**
Mickey's World Adventure	109.00
Oddworld: Abe's Oddysey	**109.00**
O. D. T.	109.00
Pitfall 3D	109.00
Resident Evil - Super Hit	**109.00**
Soul Blade	109.00
Tekken 3 - Super Hit	**109.00**
Toca (Dual Schock)	109.00
Tomb Raider 2 - Super Hit	**109.00**
Total NBA '98	**109.00**
V-Rally (Dual Shock)	109.00

Wybrane akcesoria :	
Konsola Playstation(+Dual Shock)	599.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Kierownica V3 FX	**339.00**
Kontroler DUAL SHOCK	**129.00**
Memory Card (oryginalna)	79.00
Memory Card 8MB - 120 bloków	**109.00**
Pro Action Replay - Game Shark	**89.00**
RF Adapter (kabel ant.)	69.00
RGB - SCART Cabel (EURO)	39.00

Uwaga !!!
SUPER PROMOCJA !!!
Kupując dowolne gry lub akcesoria za sumę powyżej 195 zł możesz wybrać dodatkowo:
- Kartę pamięci (oryg.) w cenie 39 zł
- Kartę pamięci 8MB w cenie 79 zł
- Pro Action Replay w cenie 69 zł
- RF Adapter w cenie 49 zł
- Dodat. kontroler (oryg.) w cenie 49 zł
- Dual Schock (oryg.) w cenie 109 zł

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączamy do każdej przesyłki.
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.
Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

ARCADIA

Banda Spike'a brutalnie wkracza do salonów gier! Nie bez kozery użyłem zwrotu rodem z gazety codziennej. Nowa gra Segi narobiła sporo zamieszania na rynku gier arcade. Mowa oczywiście o SPIKEOUT.

Początki chodzonych bijatyk, scrollowanych mordobić, walk ulicznych czy jak tam jeszcze się ogólnie ta grupa gier nazywa, nikną już w zamierzchłej przeszłości. Strach pomyśleć, ale pierwsze gry tego rodzaju są starsze od niektórych czytelników N+. Prekursorem arcadowym dzisiejszych gier akcji są przecież pozycje, które zagościły w salonach na początku lat osiemdziesiątych. W roku 1983 firma Konami znana wtedy ze świetnych labiryntówek SCRAMBLE i SUPER COBRA zaprezentowała SHAOLIN'S ROAD - jedną z pierwszych, siermiężnych jeszcze bijatyk. Pomysł podchwycił japoński IREM i w 1984 roku pojawił się KUNG-FU MASTER, gra będąca bezsprzecznie inspiracją wszystkich arcadowych gier akcji jakie powstały w następnych latach. To było prawdziwe "Wejście Smoka" szczególnie, że bohater tej gry do złudzenia przypominał królującego wtedy na ekranach kin Bruce`a Lee. Co to był za szał w salonach gier wyrastających wtedy w Polsce jak grzyby po deszczu. Potem długo, długo nie było większego przełomu, aż do pojawienia się FINAL FIGHT Capcomu i DOUBLE DRAGON firmy Taito w 1990 roku. Wszystko to jednak były rzeczy wtórne, w których ulepszono tylko grafikę, dodano ciosy i rozbudowano plan akcji. Notabene FF poniewiera się jeszcze po rodzimych salonach do dzisiaj, a czy świadczy to o jakości tej gry czy też fajansiarstwie naszych salonów odpowiedźcie sobie sami.

Przypominam te zamierzchłe czasy bo jesienią ubiegłego roku pojawiła się na rynku gra akcji, która podobnie jak piętnaście lat temu KUNG-FU MASTER wnosi do chodzonych bijatyk zupełnie nową jakość. Nareszcie mamy pełny trójwymiar i możliwość w pełni nieograniczonych ruchów poprzez zastosowanie systemu jeden monitor - jeden gracz. Na grę taką jak SPIKEOUT czekali od czasu pojawienia się VIRTUA FIGHTER i TEKKEN gracze na całym świecie. Wygląda na to, że nie na darmo.

Pocieszę polskich arcaderów. Gra sprzedawana jest już w postaci tzw. Kitu i można ja zamontować w każdym automacie z monitorem wysokiej rozdzielczości (tryb w jakim pracuje np.VIRTUA FIGHTER) Problemem jest jedynie jak na razie dość wysoka cena zestawu. Grę zasila MODEL 3 Segi dający m.in. power dla DAYTONA 2 i SEGA RALLY 2 czy wspomnianemu VIRTUA FIGHTER 3. Ponieważ nasi skośnoocy bracia doczekali się już konwersji VF3tb na Dreamcasta, łatwo się domyślić, że także ze SPIKEOUT'EM nie będzie problemu i jest to tylko kwestia czasu. Do rozwiązania pozostaje jeszcze kwestia trybu multiplayer, ale na pewno i z tym w swoim czasie Sega sobie poradzi.

Jak w przypadku innych nawalanek mamy tu do czynienia z dość typowym w takich wypadkach scenariuszem. Wyobraźmy sobie Dieseltown, duże miasto wschodniego wybrzeża USA. Centrum tego miasta to miejsce frustracji i nienawiści. Jak sugerują japońscy autorzy mnożą się tam gangi młodocianych przestępców, którzy łączą się w grupy by ćwiczyć swoje serca i ciała w walce. Przychodzi jednak dzień, w którym na scenie pojawia się gang z innego miasta. "Chłopcy" nazywają się Inferno i urządzają w Dieseltown prawdziwe piekło. Przewodzi im człowiek nazywany przez żołnierzy Big Boss. Banda Spike`a zmuszona jest toczyć walkę o przetrwanie.

Tyle scenariusz usiłujący przełożyć japońską samurajską tradycję w amerykańską rzeczywistość końca dwudziestego wieku. Zobaczmy więc z kim mamy do czynienia. Jak się zorientowaliście z powyższego, krótkiego opisu do wyboru mamy cztery postacie: Spike'a, White'a, Lindę i Tenshina. Spike był wcześniej bokserem wagi ciężkiej i jest liderem grupy. Poznacie go po charakterystycznych dreadlockach i braku przywiązania do ubioru. Typowy osiłek, nie jest wygadany, ale ma za to wyjątkowej wielkości.... muskularne ramiona. Przeciwieństwem Spike'a jest White. Wesoły, kontaktowy i równie napakowany koleś. Jak przystało na byłego żołnierza porusza się po Dieseltown w spodniach moro. Trzecią z towarzystwa jest Linda. Mimo swego wykształcenia i ogłady nie radziłbym jej zaczepiać. Twórcy gry zadbali by potrafiła dać w zęby nieokrzesanym typkom z Inferno. Ostatnim, lecz nie najgorszym jest Tenshin. Samotny samuraj wśród amerykanów jak przystało na Japończyka emanuje ogromna siłą duchową, oprócz oczywiście fizycznej.

W japońskich salonach gier SPIKEOUT pojawił się pod koniec ubiegłego roku tuż po prezentacji na JAMMA - jednej z największych światowych wystaw automatów jaka odbywa się corocznie w Tokio. Grę opracował najzdolniejszy zespół Segi pod kierownictwem znanego wszystkim arcaderom pana Yu Suzuki. Na rynek dalekowschodni Sega sprzedaje SPIKEOUT głównie w postaci dedykowanej (oryginalna obudowa + program) z charakterystycznymi głośnikami dużej mocy po bokach i wooferem zamontowanym pod siedzeniem gracza. Siedzenie dla gracza to zresztą nieodłączny atrybut gry z japońskiego salonu. Ponieważ do wyboru mamy cztery postacie, typowy zestaw to cztery połączone ze sobą maszyny. Przy takiej konfiguracji w pełni możemy doświadczyć przyjemności gry zespołowej.

Czeka na was Dieseltown podzielone na trzy obszary, które zawierają co najmniej trzydzieści różnych miejsc walki. Poruszanie po tym rozległym, wirtualnym mieście zdecydowanie ułatwia mapka pojawiająca się w prawym dolnym rogu ekranu. Zwracają uwagę doskonale odwzorowane w grze szczegóły zabudowy i wystaw sklepowych. To co jednak wyróżnia tę grę spośród innych nawalanek to zdecydowanie zwiększony zakres swobody pozwalający grającemu na wybranie własnej drogi, znajdowanie skrótów, lecz także możliwość dojścia do celu okrężną drogą. Do gry można dołączyć się w dowolnej chwili i miejscu. Dołączamy się bądź do gry zespołowej, bądź wybieramy indywidualną opcję. Zapuszczając się w miasto napotykamy różnego rodzaju bonusy jak dodatkowe życie, czas, czy też możliwości odkrywania specjalnych ciosów. Sytuacja, w której Tenshin trzyma z tyłu przeciwnika, a Spike masakruje mu brzuch to tylko jedna z wielu wariacji rozgrywki. Do tego wszystkiego solidne techno i przestrzenny dźwięk.

Niestety by sprostać nowej technologii Sega zmieniła system sterowania bohaterem - a to z powodu wprowadzenia możliwości poruszania się po trójwymiarowej przestrzeni. Oprócz tradycyjnego joysticka tzw. Shift key pozwalający zatrzymać wybrany punkt widzenia bohatera oraz umożliwiający mu ruch w wybranym kierunku. Poza Shiftem mamy jeszcze trzy przyciski: B - beat key czyli wszystkie dostępne w danej chwili formy ataku, C - charge key pozwalający na użycie dodatkowych technik w zależności od długości czasu jego naciśnięcia oraz J - jump key czego nikomu chyba nie trzeba tłumaczyć.

SPIKEOUT szybko zadomowił się w Japonii, a teraz błyskawicznie rozprzestrzenia się w Stanach i Europie Zachodniej. Niestety, zarówno Amerykanie jak i Europejczycy nie korzystają z oryginalnych japońskich pudeł, a na cztery automaty obok siebie mogą pozwolić sobie tylko największe salony. Na szczęście konwersja na Dreamcasta jest pewna jak w banku.

Val B.

n(e)o comments

Ekstaza. Namysł. Rozpacz. I dopiero teraz jakieś konstruktywne wnioski.

Po ogłoszeniu przez Sony specyfikacji technicznej następcy Playstation nastąpiła euforia. Wszyscy gracze na świecie zachwycili się parametrami tego potwora, który powoduje, że już myślimy o tej nieprawdopodobnej grafice, jaką podziwiać będzie można gdzieś tak w 2001 roku. Zaraz po tym jednak pojawiły się mało optymistyczne opinie co mniejszych developerów. Jak na razie stworzenie przeciętnej gry zajmuje małym zespołom developerskim około roku-półtora. Co natomiast dzieje się w przypadku wielkich, obliczanych na sukces komercyjny produkcji? Dwa, nawet trzy lata ciężkiej pracy wielkich, kilkudziesięcioosobowych zespołów, całkowicie oddających się dopracowaniu produkcji w najdrobniejszych nawet szczegółach. Zabiera to bardzo wiele czasu, oraz pochłania niebagatelne fundusze. I mam tu na myśli produkcję gier na PSX-a - platformę znaną przez developerów już od pięciu lat. Której nośnik - płyta CD, jest w stanie przechowywać mniej więcej osiem razy mniej danych od nośnika napędu zastosowanego w Playstation 2. DVD zobowiązuje.

Żeby ująć rzecz bardziej obrazowo. Film "Toy Story" przygotowywany był przez 20 animatorów pracujących przez dwa lata. Mówię tylko o ludziach zajmujących się grafiką - scenariusz, reżyseria, udźwiękowienie, montaż itd. - to już osobna kwestia. A czym był "Toy Story"? Dwugodzinnym spektaklem nieintaraktywnej animacji. Playstation 2 będzie w stanie generować real-time'ową grafikę porównywalną z tą z "Toy Story". Ciekawe ile osób będzie musiało przysiąść nad przygotowaniem gry, która musi trwać przynajmniej dziesięć razy tyle (krócej to dla przeciętnych graczy za mało), pozwalać graczowi na uczestniczenie w akcji (a nie na bierne przyglądanie się temu co dzieje się na ekranie)?

Do czego się to wszystko sprowadza? Do tego, że mniejsi developerzy (zespoły takie składają się przeciętnie z 15-25 osób) nie będą w stanie za nic w świecie tworzyć gier na nowe konsole. Po prostu nie wyrobią się w ten jeden, narzucony przez wydawcę, rok. Z kolei większość gier, których produkcja przeciąga się na powyżej dwóch lat, musi przejść kilka przemian, aby aktualizować się do nowych standardów, oraz produkcji które pojawiły się w międzyczasie. W rezultacie spirala sama się nakręca.

Wobec tego pierwsze wnioski brzmiały mało optymistycznie. Małe firmy prędzej czy później splajtują. Jeżeli developera nie będzie stać na zatrudnienie stuosobowego zespołu, to po prostu nie da rady robić gier chociażby porównywalnych do tych tworzonych przez większą i silniejszą konkurencję. Dzięki temu okazało się, że szanse stoją przed gigantami - Electronic Arts, Activision, Eidos, Squaresoft. Prawdziwymi potęgami.

Na szczęście powoli przychodzi opanowanie. Pojawiły się dwie nowe koncepcje rozwiązania tego problemu. Pierwsza jest dosyć oczywista - łączenie się mniejszych firm. Uznane na rynku, mniejsze firmy mogą próbować łączyć swoje siły, wymieniając się doświadczeniami i koncentrując na mniejszej ilości ciekawszych produkcji. Ale tu nie ma przełomu i mimo wszystko wiele firm musiałoby zniknąć z powierzchni. Jest też drugie, bardzo ciekawe wyjście. Obecne już od jakiegoś czasu na rynku, ale dopiero teraz stojące przed przełomem. Jest nim modularne podchodzenie do procesu tworzenia gier.

Powiedzmy, że mała firma chce stworzyć fajnego shootera FPP. Do niedawna oznaczało to, że najbliższy rok firma straci na opracowywanie nowego engine'u graficznego. A co niedawno zrobiło Valve? Wykupiło engine QUAKE 2 i na jego podstawie stworzyło HALF-LIFE. Najbardziej ostatnio uznanego shootera FPP.

I właśnie o to chodzi. Zamiast wyważać otwarte drzwi i robić wszystko na własnym podwórku, producenci mogą wykupywać licencjonowane engine'y, skrypty sztucznej inteligencji czy cokolwiek jeszcze chcą. Sami powinni koncentrować się tylko na dopracowywaniu kosmetycznych szczegółów. Poprawianiu istniejących błędów. I lepieniu całości w jedną, spoistą całość. Oraz dopieszczaniu najważniejszego czynnika - miodności.
Nie chcemy naturalnie, aby już jutro pojawiło się dziesięć lustrzanych odbić QUAKE czy CRASHA, ale takie wykorzystywanie licencji innych firm niewątpliwie jest jakimś wyjściem. Wystarczy zresztą porównać pecetowego KINGPINA do HALF-LIFE. Obie gry bazują na tym samym enginie. Jak widać wszystko zależy co się z tym fantem zrobi.

A piętnowanie tych cienkich podróbek zostawcie nam.

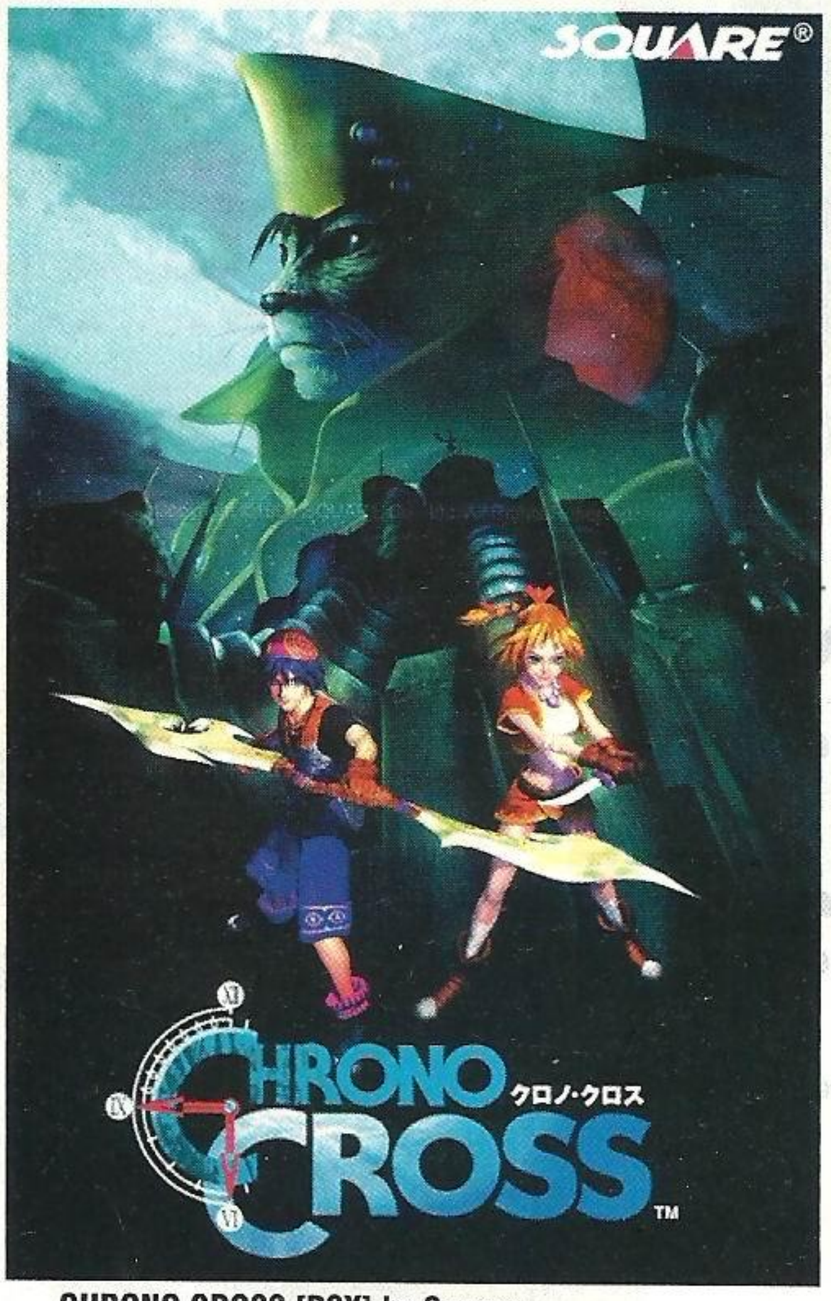
Banan da Man

RPGamer

Decyzja nie była specjalnie trudna. W listach prosiliście o wzbogacenie rubryki Squareware o RPG-i firm innych niż Squaresoft. Nie mogliśmy odmówić. Od tej pory prezentować będziemy pokrótce najciekawsze pozycje z tego gatunku jakie mają pojawić się na naszych konsolach.

Nie ma się jednak co oszukiwać. Sam fakt rozszerzenia rubryki nie może spowodować pominięcia gier wiecznie zaskakującej firmy jaką jest Square. Dlatego nie powinno was dziwić iż pierwszą z prezentowanych tutaj gier będzie **CHRONO CROSS**.

CHRONO TRIGGER został uznany za jeden z najlepszych RPG-ów, które powstały kiedykolwiek (bliżej możecie poczytać o nim w N+ 6) na konsole. Ciekawe jest jednak to, iż gra oficjalnie nie miała doczekać się żadnej kontynuacji. Jej autorzy uznali swego czasu, że jakakolwiek próba stworzenia sequela gry zabiłaby jej ducha. Najwyraźniej jednak zmienili ostatnio zdanie. Gra ma nie schodzić z utartej przez firmę ścieżki - nowi bohaterowie, nowe wydarzenia i zupełnie nowa fabuła. Ciekawe jest to czy w grze na równie dużą skalę wprowadzony zostanie system podróży w czasie - główny motor **CHRONO TRIGGER**. Choć wziąwszy pod uwagę to, że autorzy gry mówią o tym, że akcja będzie rozgrywać się w tym samym świecie - może okazać się to prawdą. Chodzą również słuchy iż w grze ma zostać porzucony system przyznawania punktów doświadczenia. Oraz to, iż podczas walki różne postacie w drużynie będą mogły łączyć swoje ataki w niszczycielskie combosy. Najciekawszym jednak elementem jest wprowadzenie widocznych na ekranie wrogów (podobnie jak miało to miejsce w **CHRONO TRIGGER** czy **GUARDIAN'S CRUSADE**). Dzięki temu podczas zwiedzania lokacji można zadać sobie troszkę trudu, wyminąć wszystkie czyhające na życie gracza kreatury i uderzać prosto do bossa.



CHRONO CROSS [PSX] by Square

Zawiedzeni nie powinni czuć się też fani serii **BREATH OF FIRE**. Najnowsza, czwarta już część cyklu, w którym jedynym pewnikiem jest zawsze para bohaterów (pół-człowiek pół-smok Ryu oraz księżniczka Nina) nadchodzi. W grze nie zabraknie polygonalnych teł, oraz charakterystycznych ręcznie malowanych postaci, które się po tych tłach poruszają. Póki co fabuła jest okryta tajemnicą. Wiadomo jednak co nieco na temat systemu prowadzenia walki. Ma on umożliwiać podobne do tych z **CHRONO CROSS** łączone ataki z udziałem różnych członków drużyny.

BREATH OF FIRE 4 [PSX] by Capcom

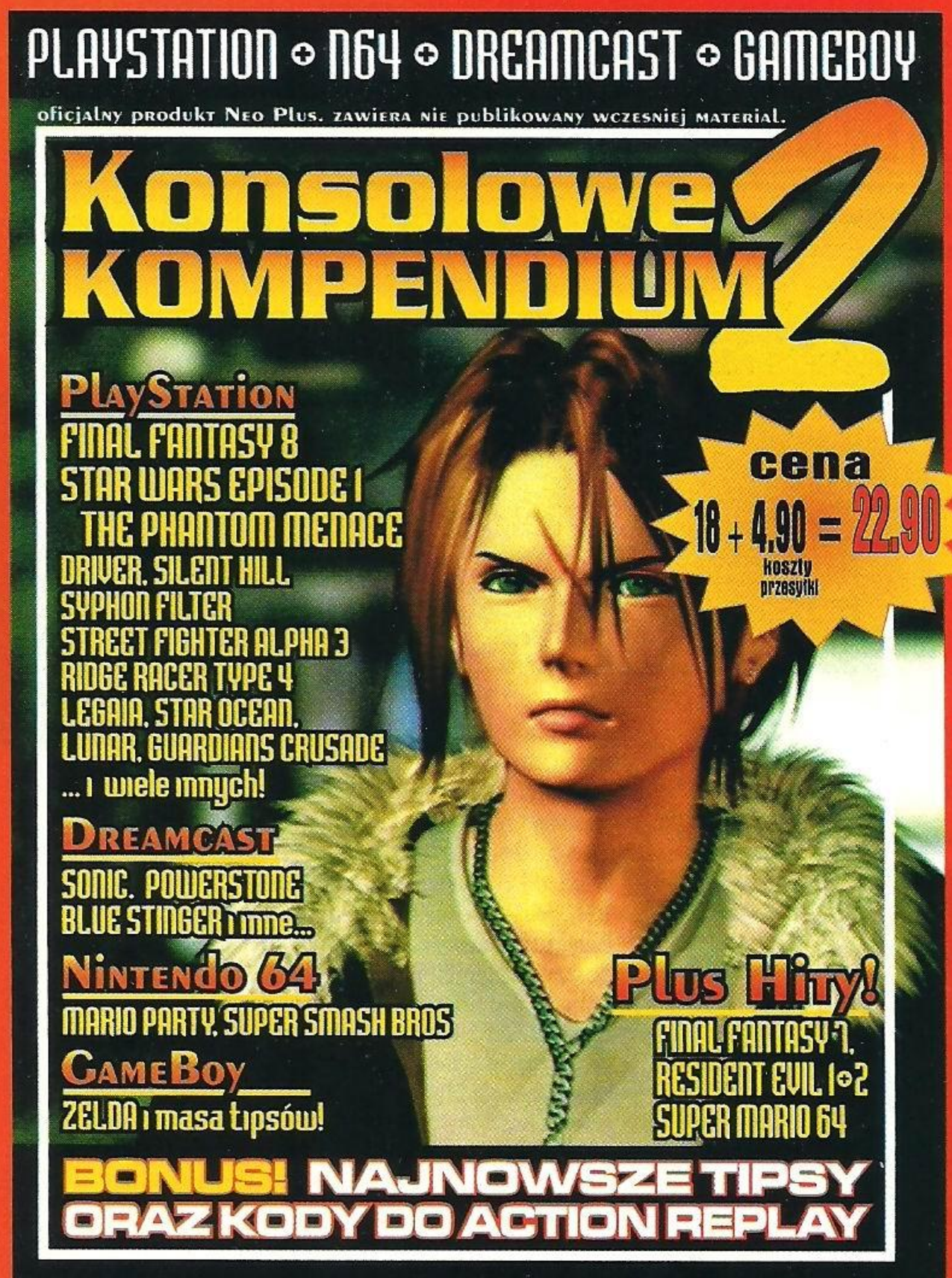
VANDAL HEARTS był tytułem, który wskazał jeden z najbardziej obiecujących kierunków jeżeli chodzi o gry role playing na konsole. Turowo rozgrywane walki, sporo elementów strategicznych i ciekawa, spajająca to wszystko fabuła. Gra do tej pory pozostaje jednym z ciekawszych przedstawicieli tego stosunkowo mało rozwiniętego podgatunku (z królującym do tej pory **FINAL FANTASY TACTICS**). Nic więc dziwnego, iż Konami postanowiło pójść za ciosem i wydać wreszcie część drugą gry. **VANDAL HEARTS 2** pozostaje liniową, turową grą z mnóstwem nieinteraktywnych przerywników pomiędzy misjami, jednak grafika została bardzo podciągnięta. Szczególnie widoczne jest to przy efektach rzucanych w czasie walki czarów. Są imponujące. Poza tym zmieniło się parę rzeczy w dziedzinie zarządzania postaciami. Pomimo, że wszystkie postacie mają swoje słabsze i mocniejsze strony, to jednak każdą z nich można uzbroić, ubrać i wyekwipować w co tylko się chce (w przeciwieństwie do systemu z **VH**, gdzie rodzaj ekwipunku zależał od klasy). Dzięki temu można samemu zadecydować która z postaci najlepiej sprawdzi się w jakiej roli. Zmienił się też sposób pozyskiwania nowych czarów. Otóż bardzo wiele przedmiotów oraz broni ma w świecie **VH2** magiczne właściwości. Nie aktywują się one samoistnie - należy zebrać pewną ilość punktów doświadczenia aby wyszły na wierzch. Od teraz można korzystać z czarów, można też zmieniając ekwipunek - przenieść czary na jego nowy i lepszy odpowiednik. Brzmi to co najmniej ciekawie.

THOUSAND ARMS [PSX] by Atlus

Ostatnią z prezentowanych w tym miesiącu i godnych uwagi pozycji będzie niewątpliwie **THOUSAND ARMS**. Gra nad którą developerzy z Atlusa pracowali cztery lata wreszcie doczekała się ogłoszenia daty premiery (wrzesień w Stanach). Graficznie jest jedną z bardziej niepospolitych gier, jakie do tej pory widzieliśmy. Gra była prezentowana na E3 i nie da się ukryć, że robiła bardzo duże wrażenie.
Realia są dosyć ciekawe. Główny bohater żyje w miejscu gdzie magia przeplata się ze skomplikowanymi i zaawansowanymi technologicznie maszynami. Nazywa się Meis Triumph i jest kowalem. Kraj Meisa - Traddgard jest w stanie wojny z sąsiadującym imperium Dianova. Pewnego pięknego dnia miasteczko rodzinne Meisa zostaje najechane przez wrogów. Bohater musi więc zacząć swoją prywatną krucjatę, której ukoronowaniem będzie, zgadliście, ratunek całego świata. W czasie gry Meis spotka sześć osób (w tym pięć panienek), które będzie mógł włączyć do swej drużyny. Gra wprowadza zaskakująco świeży, a zarazem zabawny system (którego namiastkę mieliśmy w **AZURE DREAMS**) randek. Otóż wybierając się na randki z napotykanymi dziewczynami Meis zdobywa nowe umiejętności oraz czary. Ale i tak jest to jedna z tych gier, które trzeba zobaczyć aby uwierzyć. Jest szansa, że wreszcie pojawi się bardzo świeży, pod każdym względem RPG. Z mnóstwem gadanych dialogów. I prześliczną, niezwykłą grafiką. Zobaczymy tylko jak ze scenariuszem.

Squaerio

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ



KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, STAR OCEAN, GTA LONDON I INNE...

Dreamcast: BLUS STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...

Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS...

Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...

Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64

Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, RYSUNKI CZYTELNIKÓW I NIESPODZIANKI.

PONAD 300 STRON!

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2 pojawi się na początku października.

NEO PLUS VIDEO 2

Electronic Entertainment Expo 1999

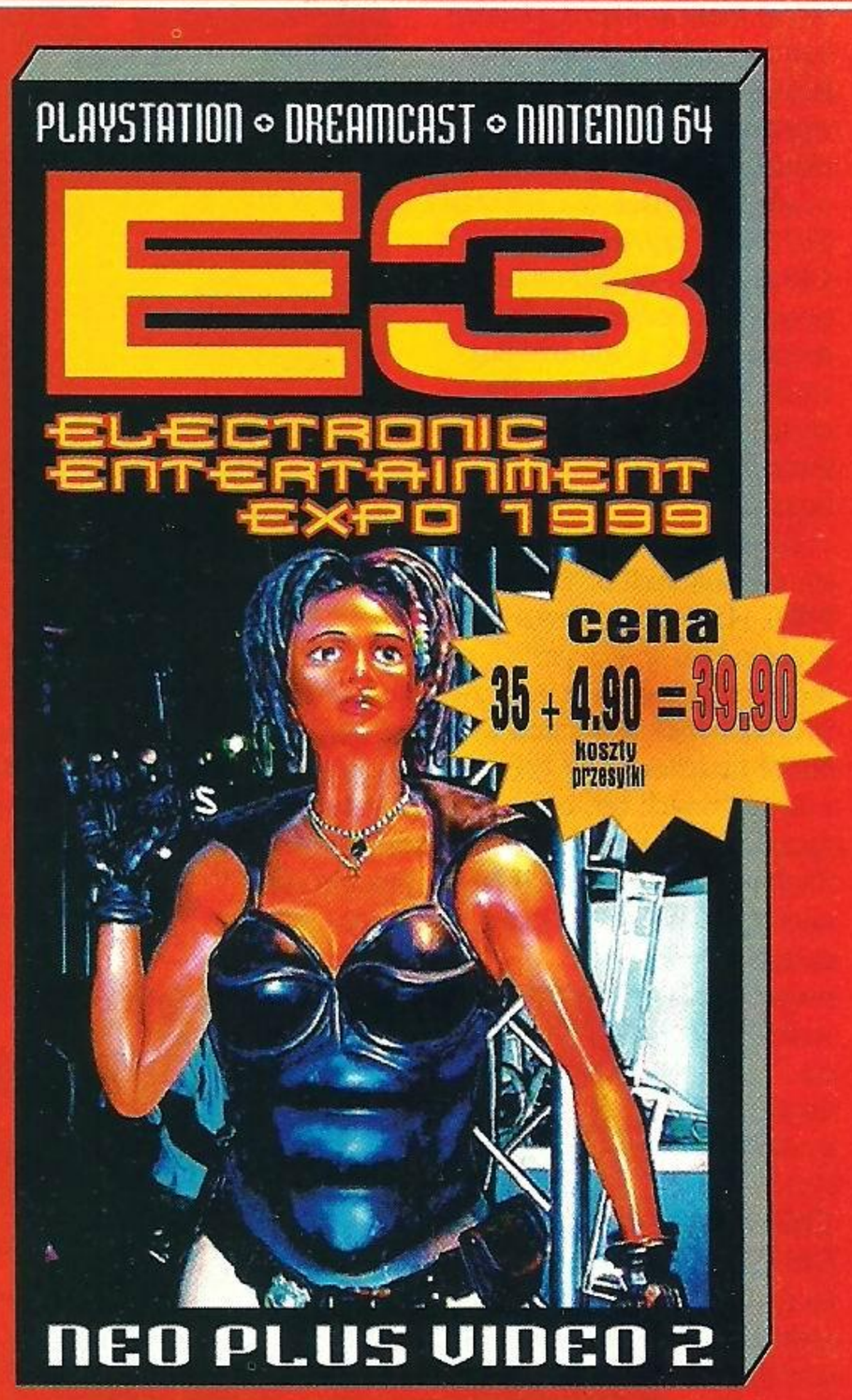
3-GODZINNY VIDEO-REPORTAŻ Z NAJWIĘKSZEJ NA ŚWIECIE IMPREZY POŚWIĘCONEJ GROM VIDEO - ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO W LOS ANGELES. ZOBACZ JAK PREZENTUJE SIĘ W AKCJI PONAD 100 NAJNOWSZYCH GIER NA PLAYSTATION, DREAMCASTA I NINTENDO 64! PIERWSZA PREZENTACJA MOŻLIWOŚCI PSX 2! W KOLORZE, Z DŹWIĘKIEM I KOMENTARZAMI BROCKA LANDERSA I CHESTA ROCKWELL'A! DRUGA KASETA NEO PLUS.

PSX **TONY HAWK PRO SKATER,** VIGILANTE 8 2ND OFFENSE, WU-TANG CLAN, **QUAKE 2,** NIGHTMARE CREATURES 2, SPACE INVADERS, SPIDERMAN, THRASHER SKATE&DESTROY, **WIPEOUT 3**, KINGSLEY, FORMULA 1 '99, G-POLICE 2, SUIKODEN 2, **VANDAL HEARTS 2**, SOUL OF THE SAMURAI, KONAMI RALLY, **MGS: VR MISSIONS**, TOMORROW NWVER DIES, HOT WHEEL, WCW MAYHEM, SUPERCROSS 2000, XENA, ROAD RASH 2, **CRASH TEAM RACING**, PONG, SPYRO 2, APE ESCAPE, TOMBI 2, JADE COCOON, **GRANDIA**, SPACE DEBRIS, TARZAN, TOO HUMAN, TOY STORY 2, **RESIDENT EVIL 3**, **GRAN TURISMO 2**, JURASSIC PARK: WARPATH, SLEDSTORM, JET MOTO 3, FEAR FACTOR, V-RALLY 2 **FIGHTING FORCE 2**, RAINBOW SIX, DIE HARD TRILOGY 2, ALIEN RESURRECTION, RAYMAN 2, MISSILE COMMAND, PAC-MAN WORLD, MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES, DRAGON VALOR, TEST DRIVE 6, DEMOLITION DERBY, TEST DRIVE OFF-ROAD 3, JACKIE CHAN STUNTMASTER i wiele innych!

N64 JET FORCE GEMINI, **PERFECT DARK**, STAR WARS: EPISODE 1 RACER, **DONKEY KONG COUNTRY 64**, WWF ATTITUDE, WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP, KOBE BRYANT NBA COURTSIDE 2, MARIO GOLF, **WINBACK**, GAUNTLET LEGENDS, DUKE NUKEM: ZERO HOUR, ARMY MEN: SARGE HEROES, **QUAKE 2**, FORMULA 1, **ETERNAL DARKNESS**, STARCRAFT, COMMAND&CONQUER 3D, HYBRID HEAVEN, EARTHWORM JIM 3D i

DECE BLUE STINGER, CASTLEVANIA: RESURRECTION, DYNAMITE COP, BUGGY HEAT, NBA 2000, **METROPOLIS STREET RACER**, EXPENDABLE, TRICKSTYLE, SLAVE ZERO, **MORTAL KOMBAT GOLD**, RED DOG, SEGA BASS FISHING, TOY COMMANDER, XELERATION, D2, **HYDRO THUNDER**, SPEED DEVILS, F1 WORLD CHAMPIONSHIP, **READY 2 RUMBLE BOXING**, COOL BOARDERS DC, **SOUL CALIBUR**, SEAMAN, SHOTOKOU BATTLE, REDLINE RACER, FRAME GRIDE, **VIRTUA FIGHTER 3**, SEGA RALLY 2, OUTCAST, SNOWBOARDING SUPREME i wiele innych!

180 minut z najnowszymi grami video!



NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ

DAŻY WYSYŁKOWEJ

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

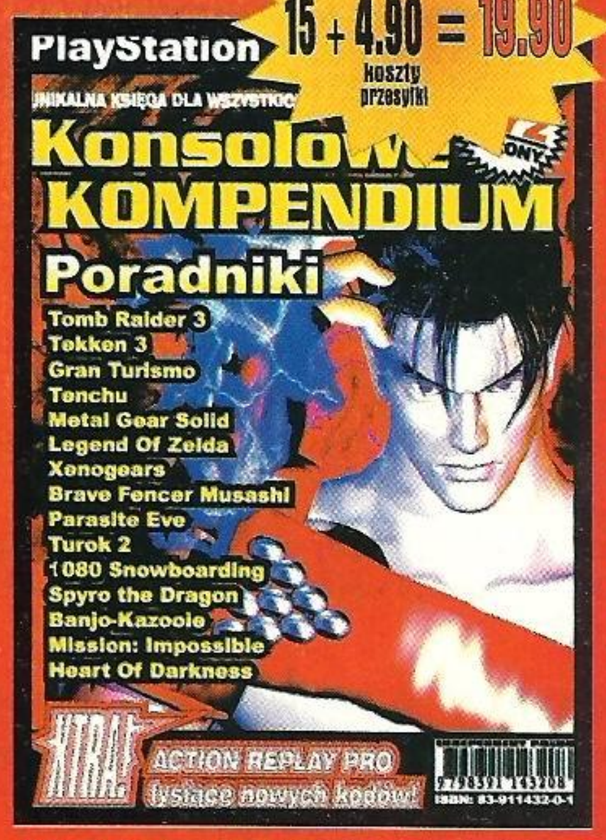
Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium bądź Neo Plus Video 1 i 2 wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 28,90 zł
12 numerów - tylko 56,90 zł

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

cena
15 + 4.90 = 19.90
koszty przesyłki



KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Na 272 stronach zmiesciliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

NEO PLUS VIDEO 1
TOKIO GAME SHOW *wiosna 99*

Pierwsza kaseta video Neo Plus będąca reportażem z wystawy gier w Tokio. Podczas 90 minut obejrzycie ponad 40 gier na PSX'a i Dreramcasta a także najnowsze japońskie automaty. Są tu takie gry jak: DINO CRISIS, RESIDENT EVIL: CODE VERONICA, DEAD OR ALIVE 2, SOUL CALIBUR, SAGA FRONTIER 2, SHEN MUE, COOLBOARDERS DC i wiele innych.

cena
25 + 4.90 = 29.90
koszty przesyłki

W SKLEPIE ULTIMA

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł
☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: SWW 27/11
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 (każdy w cenie 5,- zł)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 27/12
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1
Wpłacam na konto P.H.U. "FAT"
19,90 zł (zaw. koszty przesyłki)

kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1
Wpłacam na konto P.H.U. "FAT"
29,90 zł (zaw. k. przesyłki i VAT)

kaseta video E3 EXPO'99 - Los Angeles
☐ Zamawiam tę nową wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 27/12
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

SWW 2711
PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł
☐ 12 numerów - 56,90 zł
ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: SWW 27/11
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 (każdy w cenie 5,- zł)
KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 27/12
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1
Wpłacam na konto P.H.U. "FAT"
19,90 zł (zaw. koszty przesyłki)
kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1
Wpłacam na konto P.H.U. "FAT"
29,90 zł (zaw. k. przesyłki i VAT)
kaseta video E3 EXPO'99 - Los Angeles
☐ Zamawiam tę nową wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)
KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 27/12
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|

.....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|

.....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

telefon: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|

.....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|

.....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

Jeśli przegapiłeś któryś z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu- szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

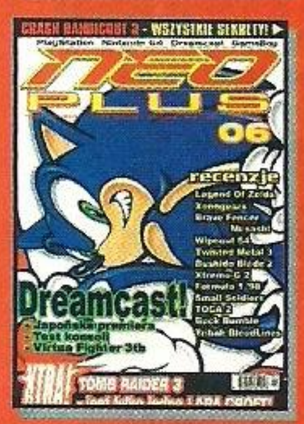
Numery 1, 2 i 3 ciągle dostępne.

NEO PLUS nr 4 / Listopad 1998

ZAPOWIEDZI: METAL GEAR SOLID (info, historia serii + dyskusja redaktorów), SABOTEUR, BLUE STINGER, METAL SLUG 2, TOMB RAIDER 3, TUROK 2, PERFECT DARK, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, TIME CRISIS 2
RECENZJE: WILD NINE, ODDWORLD: ABE'S EXODDUS, NINJA, COLONY WARS 2, DUKE NUKEM: TIME TO KILL, APOCALYPSE, ODT, UNHOLY WAR,
XTRA!: FINAL FANTASIES czyli mała historia wielkiej serii oraz F.O.T.A. czyli święta wojna z piractwem.

NEO PLUS nr 5 / Grudzień 1998

ZAPOWIEDZI: SOUL REAVER, STREET FIGHTER ALPHA 3, RIDGE RACER TYPE 4, SHADOWMAN, STREET BOARDERS, INDIANA JONES ATIM, CLIMAX LANDERS, VIRTUA FIGHTER 3
RECENZJE: CRASH BANDICOOT 3, TUROK 2, FIFA 99, NBA LIVE 99, F-ZERO X, BODY HARVERST, KNOCKOUT KINGS, WCW/NWO REVENGE, BODY HARVEST
HELP: Medievil, Tips & Tricks
XTRA!: GRACZ HARDCORE'OWY czyli test dla prawdziwych.



NEO PLUS nr 6 / Styczeń 1999

ZAPOWIEDZI: DREAMCAST - wielki test najnowszej konsoli Segi + gry: VIRTUA FIGHTER 3, PEN PEN TRI-ICELON, GODZILLA GENERATIONS, JULY
RECENZJE: LEGEND OF ZELDA 64, TOCA 2: TOURING CARS, TOMB RAIDER 3, XENOGEARS, XTREME-G 2, A BUG'S LIFE, T'AI FU, BRAVE FENCER MUSASHI, BUSHIDO BLADE 2
HELP: Crash Bandicoot 3, Tips & Tricks.
XTRA!: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze, modelkach odtwarzających jej rolę oraz plotki dotyczące filmu TR.

NEO PLUS nr 7 / Luty 1999

ZAPOWIEDZI: BLOODY ROAR 2, DUKE NUKEM - TIME TO KILL, GAUNTLET LEGENDS, JET FORCE GEMINI, SHAO LIN, SHENMUE, XENA WARRIOR PRINCESS, RIDGE RACER 4
RECENZJE: R-TYPE DELTA, STAR WARS ROGUE SQUADRON, STARSHOT, MUSIC, INVASION, NBA JAM 99, C3 RACING, TOP GEAR OVERDRIVE, V-RALLY 99, LEGEND, MASTER OF MONSTERS, GLOVER, ACTUA SOCCER 3
HELP: TUROK 2, MUSIC, Tips&Tricks
XTRA!: SONIC ADVENTURE - pokaz mocy Dreamcasta

NEO PLUS nr 8 / Marzec 1999

ZAPOWIEDZI: SEGA RALLY 2, QUAKE 2, SOUL CALIBUR, SILENT HILL, ALL-STAR SMASH BROTHERS
RECENZJE: AKUJI THE HEARTLESS, ATTACK OF THE SAUCERMAN, CASTLEVANIA 64, CIVILIZATION 2, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER, SENSIBLE SOCCER, TINY TANK, WCW THUNDER, PREMIER MANAGER 99
HELP: CIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks
XTRA!: ATEI 99 - Raport z największej wystawy automatów w Londynie

NEO PLUS nr 9 / Kwiecień 1999

NEWS: PLAYSTATION 2 PIERWSZE WIEŚCI
ZAPOWIEDZI: DRIVER, DINO CRISIS, DEEP FREEZE, G-POLICE 2, POWER STONE, SHADOW MADNESS, CONKER 64, UM JAMMER LAMMY, WINBACK, T.R.A.G.
RECENZJE: GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, MARIO PARTY, ROLLCAGE, SILENT HILL, POPULOUS 3, RETRO FORCE, WCW NITRO 64, TANK RACER, PENNY RACERS, MEGAMAN LEGENDS
HELP: SYPHON FILTER, SILENT HILL, Tips&Tricks
XTRA!: FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!

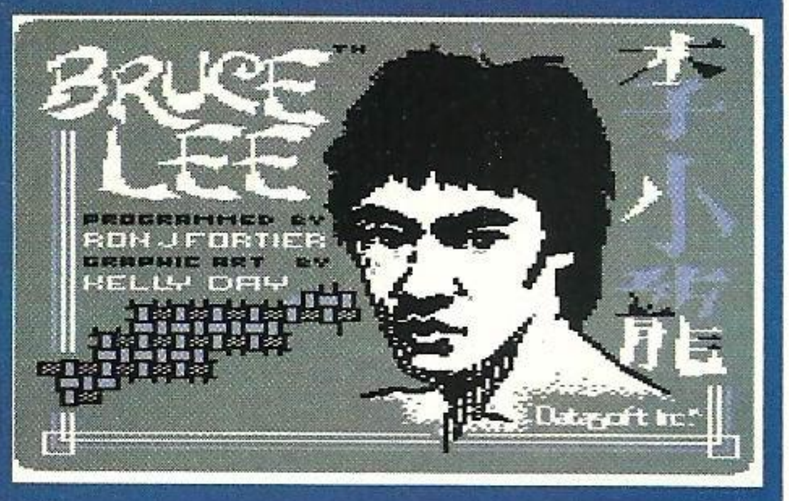
NEO PLUS nr 10 / Maj 1999

NEWS: TEKKEN 4 - pierwsze screeny?
ZAPOWIEDZI: BEATMANIA, BLUE STINGER, CROC 2, HOUSE OF THE DEAD 2, MARVEL VS CAPCOM, STAR WARS: EPISODE 1 GAMES
RECENZJE: ASTERIX, BEETLE ADVENTURE RACING, GEX 3, KENSEI, KKND2, NEED FOR SPEED 4, RIDGE RACER TYPE 4, KING OF FIGHTERS 98, UM JAMMER LAMMY, VIVA FOOTBALL, KOF 98
HELP: POPULOUS 3, Tips&Tricks
XTRA!: TOKYO GAME SHOW: byliśmy tam!

F.A.Q.

Wakacje, wakacje i po wakacjach. Ale na szczęście szkoła nie pozwoli się nam wszystkim nudzić. Powiększamy Faq i Galerię, jednocześnie uruchamiając specjalny dział, do którego możecie przysyłać swoje długie i wyczerpujące komentarze na jakikolwiek związany z grami temat. Zapraszam do współredagowania rubryki - dajcie się poznać innym, jeśli macie coś do powiedzenia. Autorem pierwszego listu o mistrzu Lee i grach, w których Go xerowano jest JunFan - stale supportujący nas licznymi rysunkami. No i tyle - do zobaczenia za miesiąc...

banan@gromit.pmc.com.pl



Bruce Lee i gry

Nowo poznany kumpel dziwi się niezmiernie gdy przyjaciele mówią mi Jun Fan. Wchodzi do mojego pokoju (o wyglądzie świątyni) i wszystko nagle nabiera sensu. Wtedy wszystko rozumie. Jestem jednym z nich . Jestem fanatykiem dwóch świętości : Bruce'a Lee i TEKKENA. Tak wyglądam w oczach innych, a teraz przedstawię Wam inny wizerunek.

Dawno temu żył sobie facet. A raczej facecik, ze względu na Jego niewielki wzrost. Kochał walkę . Dostrzegał w niej ogromne piękno - sztukę. Walczył kiedy tylko się dało, prowokując innych. Z każdym pojedynkiem stawał się coraz szybszy i silniejszy, zdobywając doświadczenie, które wykorzystywał w kolejnych starciach. Mniej więcej tak można przedstawić młodzieńcze lata człowieka, który później wstrząsnął światem.

Następnie była rodzina, kilka filmów i ... tragiczna śmierć. Pewno już się domyślacie (z powyższych słów) że chodzi o Bruce'a Lee (teraz mają przejść Wam ciarki po plecach). Może i większość Czytelników nie zdaje sobie sprawy że to człowiek, któremu zawdzięczamy tak uwielbiane przez Nas (!) filmy "kopane", kreacje takich postaci jak Van Damme, Jackie Chan czy Steven Segal i w końcu najlepsze mordobicia na Nasze konsolki. Tak, tak. Jakieś dziesięć lat temu na Atari i Commodore powstała gierka pt. BRUCE LEE , w którą wymiatałem wraz z kuzynem (co za frajda była).

Lecz o ile te kilka pikseli nie przypominało Bruce'a, o tyle kilka lat później wystartowało na automatach dzieło doskonałe - MORTAL KOMBAT. Digitalizowany Liu Kang był po prostu doskonałą kopią Bruce'a Lee ! Ludzie zabijali się by dorwać przyciski "skrzyni" stojącej w jakimś cyrkowym wagonie.

Pokrzykiwania, wyskoki, mnogość ciosów i realistyczna krew - to było to. Cechy te oczywiście skutecznie przyciągały wszystkich fanów zmarłego mistrza do gry. Panowie Ed Boon i John Tobias (twórcy Mortala) zebrali furę kasy. Wszystko powtórzyło się przy kolejnym produkcie Capcom - "Super Street Fighter 2 Turbo". Tu rolę naśladowcy Bruce'a przejął świetnie narysowany i animowany Fei Long (teraz odświeżony w SF Alpha 3). Gdy tylko zdobyłem SNES'a od razu zaatakowałem obydwie pozycje!

Kolejną fighterską gierką była PRAY FOR DEATH (PC) - a tam Jan Fun. Dlaczego Jan Fun? Ponieważ chińskie imię Bruce'a (nadane Mu przez matkę) brzmiało (Lee) Jun Fan ! Zmieniono więc środkowe człony imienia (by uniknąć praw autorskich?) i tak powstała kolejna kopia Małego Smoka o podobnym imieniu. Proste!

Później na Jaguara i SNES'a ukazał się DRAGON: THE BRUCE LEE STORY (Aaach...ile to czasu spędziłem przed tą grą). Dobra, przejdźmy w rok 95 i trzeci wymiar.

Wszyscy zapewne pamiętają wielki hicior z PlayStation jakim na pewno stał się TEKKEN... Przyniósł on kolejnego herosa - Lee, stworzonego przez kolegów Japończyków. Marshall Law upodobniony został do niego w takim stopniu, że otrzymał (oprócz wszystkich cech) dwa stroje z filmów Lee. Pierwszy z "Enter the Dragon" (rany na ciele) oraz żółty dres z "Game of Death" (patrz screen).

Powtórzyło się to w kolejnej (lepszej) odsłonie Tekkena. W międzyczasie powstawały również inne produkcje typu : BLOODY ROAR (Li Long imię do sprawdzenia, Li Long na pewno był w SB), DEAD OR ALIVE (a tam Jann Lee , który odziedziczył styl walki , narodowość a nawet datę urodzin Bruce'a - absurd !).

Kolejna seria odniosła nie mniejszy sukces od Tekkena. W VIRTUA FIGHTER 2 i 3 autorzy nie skupili się na wyglądzie postaci, lecz na nadaniu im (Jacky, Sarah) stylu walki. Nie były to już tylko uderzenia pięścią i nogą. Teraz to było Jeet Kune Do! (choć wątpię czy przez kilka ciosów można osiągnąć wierne odwzorowanie stylu walki - nie gram w Virtuę).

Kolejną, która stała się bez wątpienia kultową grą był oczywiście TEKKEN 3 (znowu ciarki) pana Masamichi Abe. Teraz jest to najlepsza pozycja beat'em up na PSX'a , tak jak VIRTUA FIGHTER na konsole Segi. Przyjrzyjmy się jej bliżej (choć pewnie jest to zbędne).

Forest Law (nie Forrest!) to niezaprzeczalnie najdokładniejsza (w chwili obecnej) trójwymiarowa kopia Bruce'a Lee! To może dostrzec każdy, kto przez moment

kontynuowane>>>

Marcin, a tata powiedział...

Piszę tego maila gdyż ojciec na moją prośbę, jaką było kupno **TUROKA 2** odpowiedział mi, że tego nie zrobi gdyż Nintendo64 jest konsolą, która umiera tak jak to się stało z Segą Saturn. Powiedział także bym ją sprzedał póki jest coś warta. Tak więc chciałbym zaczerpnąć twojej fachowej opinii i dowiedzieć się, czy w tym co mówi mój ojciec jest sens czy też nie i czy warto kupować do niej osprzęt po to tylko by potem się leżał i się psuł gdy (być może) na rynku będą przewodziły takie konsole jak PSX 2 czy DREAMCAST?

Miras

O tym samym, ale nie tak samo. Oczywiście na temat wyboru konsol można wygłosić bardzo wiele opinii (i każda zdobywa ci nowych wrogów oraz zwolenników), ale arbitralnie wypowiedzieć się jest bardzo trudno. Natomiast w twoim, Mirasie przypadku, proponowałbym posłuchać rady taty. Po pierwsze - szacunek dla starszych, oraz ich w mozole zdobywanej wiedzy. Po drugie - jeżeli tata radzi ci sprzedać konsolę i kupić inną, to coś może się za tym kryć. Sam lubi grać? Lubi jak ty grasz? Nieważne, ale są poważne szanse, że aby utrzymać autorytet będzie musiał co jakiś czas kupować ci jakieś gry.

Niedobra gra, siad!

Wczoraj wyciągnąłem ze skrzynki 12 Neo+ i widzę recenzję **BLAZE & BLADE**. Po przeczytaniu mam wrażenie, ze żadne z Was nie poświęciło grze więcej niż godzinę, ba nie ukończyliście nawet 1 questa, o samej grze nie wspomnę. Szanuje Twoją opinie, jednakże żal mi, ze powstała na podstawie 1 z 12 kawałków gry. W dodatku kawałka najgorszego, przygotowanego, aby przyzwyczaić gracza do systemu sterowania i grafiki. Nie wymagającego żadnego wysiłku intelektualnego. W późniejszych questach pojawia się element myślenia, jak włączyć barierę, jak otworzyć/zamknąć drzwi, przejść przez most. Fakt ze większą liczba zagadek jest tak prosta i najeżona podpowiedziami, ze 5-latek nie miałby z nimi kłopotu, ale są. Pojawiają się straszniejsze potwory itd. Moim zdaniem niepotrzebnie odstraszyliście od tej średniackiej, lecz nietypowej gry ludzi, którym mogłaby się spodobać. Szkoda. Sima.

Piper

Z waszych listów wynika, iż wcale nie chcecie grać w średniackie czy nawet tylko przeciętne gry. Chcecie tylko debeściaków i chcecie czytać o nich. A B&B ze swoją przedpotopową oprawą i sterowaniem oraz bardzo topornym... cóż... wszystkim nie należy nawet do tej kategorii. Rzeczywiście nie ukrywam, że nie skończyłem B&B, ale nikt nie zmusiłby mnie do tego nawet siłą. A to o czymś świadczy. Natomiast Anka spędziła nad nią kilka długich, katorżniczych godzin. Dzielna dziewczyna.

I druga rzecz. Jeżeli chcesz kupić słabego trabanta, to wiesz o jego zaletach (cena) i wadach (reszta). A kiedy np. Porsche - jest zupełnie odwrotnie. I spoko. A gry? Dobra kosztuje dokładnie tyle samo co kiepska. No nie wiem, porównaj np. B&B do GUARDIAN'S CRUSADE czy LEGEND OF LEGAIA. Wybór jest chyba prosty.

Pierwsze Słyszę...

Czy spotkaliście się już z problemem tego typu, że dzieciaki mające "szaraki" mają problemy z nauką? W moim przypadku było tak. Play'a kupiłem w 1997 roku. Zanim go dostałem byłem dobrym uczniem. Lecz gdy dostałem konsolę zaczęła działać na mnie jak narkotyk. Myślałem sobie - 1 godzinę i idę się uczyć, lecz było inaczej. Tak mnie wciągnęła, że siedziałem nawet cztery godziny dziennie. Teraz zdawałem do LO. No i się nie dostałem, jestem załamany. I zastanawiam się nad sprzedażą PlayStation. Pomocy.

Marcin z Sopotu

Nigdy. Nawet przez te pięć lat w liceum.

Emulation Nation...

Jestem zagorzałym fanem PeCetów. Lubię niektóre gry z PlayStation (np. **GRAN TURISMO**, albo **VIGILANTE 8**), wiec używam emulatorów (bleem!, PSEmu). Jestem także autorem strony o emulatorach (**http://emulator.hey.to/**) i ogólnie bardzo interesuje się tematem. Mam pytanie. Jaki jest stosunek Was - właścicieli konsol do emulatorów? Czy podoba się wam to, ze na PeCecie Wasze ulubione gry chodzą w rozdzielczości 1024x768 przy 32-bitowym kolorze, i ogólnie są lepszej jakości? Po prostu - co o tym sądzicie.

Krzysztof z friko6

Trudno jest wypowiadać mi się w imieniu wszystkich graczy. Swoją opinię wygłosiłem w poprzednim numerze w FAQ-u. Ale co na to czytelnicy? Napiszcie co o tym sądzicie.

Gbc, Dc, Płace i ocean tekstu...

Piszę do Was, ponieważ chciałbym nawiązać do pytania nr 2 Eski z Tysiąclecia z numeru 12 N+ : "Mam kupić Game Boy'a Color? Nie stać mnie na PSX'a!". Odpowiedź na to pytanie była rzeczowa, ale nie zgodzę się z jednym. GB Color kosztuje tyle za ile można kupić używanego PSX'a, a gry mają porównywalne ceny. W tym wypadku naprawdę nie opłaca się kupować GBC. Eska napisał, iż nie stać go na PSX'a, a chce kupić GBC. Niech gość sobie przemyśli to jeszcze raz, jeżeli stać go na GBC to może też kupić używanego PSX'a, a gry będą jedynie parę złotych droższe, że o jakości i TV 21" nie wspomnę. Aha i jeszcze jedno, jeżeli dobrze pomyśli to gry będzie miał po 20 zł. Wiem, iż to jest piractwo, ale wiele ludzi, których nie stać na oryginały, decyduje się na ten krok. Chciałbym jeszcze dodać, iż sam chcę kupić GBC, ale niestety nie stać mnie na niego, gdyby kosztował około 200 zł, a gry byłyby po około 50 zł, to już dawno posiadałbym GBC i rozkoszował się grami w każdej wolnej chwili. I jeszcze na temat Dreamcasta. Miałem dostęp do tej konsoli i pograłem trochę w **SONICA** oraz **SEGA RALLY 2**. Mogę jedynie stwierdzić, iż obie te gry są przeciętne. SR2 jest przede wszystkim sztuczna, czułem się jakbym jechał plastikowym samochodzikiem. SR2 nie dorasta nawet do pięt grze **COLINOWI**. Natomiast SONIC poza szybkością nie zaimponował mi niczym. Obie te gry są jakieś takie sztuczne, jakby zrobione na siłę.

Na razie gry na DC rzeczywiście są lepsze lub gorsze pod różnymi względami, ale tak naprawdę niewiele z nich ma duszę. Brzmi to infantylnie, ale trzeba to przyznać. Ale SONIC... nie jesteś przypadkiem uprzedzony ?

kontynuowane >>

Nie trwóżcie się jednak. SOUL CALIBUR jest grą, która dusze ma nie tylko w tytule. Jest to najbardziej spektakularny fighter jakiego było mi dane kiedykolwiek zobaczyć. Na temat złożenia nie chcę się jeszcze wypowiadać, ale... Ehh. To TRZEBA zobaczyć w akcji na własne oczy. Bez względu czy ma się jakieś platformowe uprzedzenia czy nie. Jeżeli Namco tak rozpoczęło współpracę z Segą, to możemy już tylko czekać.

Dobra a teraz parę plusów, jestem szczęśliwym posiadaczem WIZJI TV, na której można pooglądać program poświęcony tylko grom - "GAME ONE". Pokazali tam nieco gier w fazie produkcji na tę konsolkę, no i niektóre są naprawdę szokujące, np. SOUL CALIBUR. Ta gra to będzie murowany HIT. I jeszcze jedno. A propos konkursu TEKKENA w numerze 12. Miałem już gotowy plan, przebrać się za jedną z postaci, np. Yoshimitsu i zrobić sobie zdjęcie na tle mojej ściany w pokoju (cała w plakatach TK3), ale dałem sobie siana, bo z praktyki wiem, iż zawsze znajdzie się jakiś oszołom co wykombinuje coś szajbniętego i wygra.

Nawet nie zdajecie sobie sprawy jak wielu z was podjęło taka wygodną decyzję. Zrobiłbym , mógłbym, ale pewnie nie dałbym rady... Trzeba wziąć sprawy w swoje ręce. Odrobina wiary we własne siły też się przydaje.

A nie ma to jak nocka z kolesiami w TK3. Ostatnio kupiłem sobie papier do nadruku na prasowanki, które zrobiliśmy sobie z kolesiem. On jakąś kapelę, a ja oczywiście TK3, i co, po 2 praniach prawie nic nie widać. Być może za samo moje zapalenie do TK3 dostanę od Was jakąś koszulkę TK3 (i nie spierze się po dwóch praniach). Niestety. Sam zapał nie wystarczy. Dobra starczy tego pisania, bo jak na pierwszy raz to i tak dużo napisałem, a mam jeszcze trochę pomysłów. na dalszy tekst, np. o pracy w branży. Na koniec pytanka:

1. A propos zarobków w branży, jeżeli zarabiacie 40 do 100 zł od strony, to nie wydaje mi się to dużo, czy możecie napisać coś o tym konkretniej, np. ile wynoszą przeciętne dochody Banana, a jak to jest gdy tekst piszą dwie osoby?

Przedział podaliśmy właśnie w celu małego utrudnienia ustalenia takich rzeczy. Nie chcemy odkrywać wszystkiego. Wtedy przestaje to być interesujące. Poza tym to niełądnie pytać o zarobki - na Zachodzie straciłbyś połowę przyjaciół za takie pytanie.

2. Na którego e- maila mam pisać listy do Waszej redakcji, Gulash czy Banan ?

Do wyboru...

P.S. - Bardzo fajnie napisaliście w tekście do ankiety: "W zamian możesz wygrać główną nagrodę: SURER KONSOLĘ: DREAMCASTA".

Dosyć często mylicie materiały reklamowe z naszymi redakcyjnymi. To nie my jesteśmy ich autorami, my je tylko publikujemy. Podpowiedź na przyszłość - jak strona nie ma numerka (na dole) oraz nazwy działu (na górze) to znaczy, że nie jest to nasz artykuł tylko reklama. Za wyjątkiem menu naturalnie.

Mądry człowiek radzi

Od początku mojej zabawy w gry wideo na N64 miałem zastrzeżenia do jakości technicznej obrazu. Postanowiłem więc to zmienić. Na wyjściu AV Multi Out znajdują się trzy sygnały wizji. V Video Composite (1V), Y-luminancja (1V) i C-chrominancja (0,3V), "Y" oraz "C" podałem na wejście S-VHS odbiornika telewizyjnego zwierając je do masy rezystorami 75. (Przeróbka kabla kosztowała 5 zł (wtyczka + przewód ekranowany + opornik). Różnica w jakości obrazu jest ogromna. To dla tych, którzy lubią majsterkować. Problem polega na tym, że mało który model telewizora posiada takie wejście. Tymczasem większość kart graficznych do pecetów oraz odtwarzaczy DVD generuje sygnał zgodny z S-VHS. Na zachodzie jest to po prostu standard. No, ale mieszkamy w Polsce. Tworzymy więc różne "przejściówki" typu RGB, żeby "poprawić" jakość wizji. Te "nowości" są źródłem dodatkowych zniekształceń i szumów. Potem piszecie w recenzji, że twórcy gier mają zaćmę. To nasz rynek nie jest przygotowany na wdrażanie nowych technologii. I nie myślę tutaj wyłącznie o N64, bo to przy okazji. Wkrótce kupimy PlayStation 2 z wyjściem cyfrowym i co wtedy? Ilu szczęśliwych użytkowników tej konsoli (w Polsce) będzie mogło rozkoszować się jakością Digital TV i przestrzennym dźwiękiem?

Krzysiek z Katowic

Nie miałem możliwości sprawdzenia działania metody Krzyśka (i tak pewnie spaliłbym się lutownicą), ale to co napisał brzmi bardzo fachowo. Gratuluję wiedzy i umiejętności jej wykorzystania.

A teraz na temat poruszony w drugiej części listu. Siłą PSX-a w Polsce (i na całym świecie) była jego stosunkowo niska cena. Ale już z grami nasi rodacy maja spore kłopoty. W bardzo wielu listach żalicie się na skromne fundusze, które nie pozwalają wam zbyt często aktualizować swoich bibliotek gier. Dlatego m.in. na taką skalę króluje piractwo. Niestety, zapowiada się na to, że DC sporo przekroczy cenę PSX-a, nie wspominając już o sumie jaką trzeba będzie wyrzucić na nowe PlayStation. Może się to bardzo niekorzystnie odbić na naszym krajowym rynku. Gry pewnie i tak zostaną prędzej czy później piratowane, ale sama platforma będzie już poważnym wydatkiem. Jeżeli dodamy do tego ceny sprzętu (odpowiedniej klasy telewizory) to może okazać się, że za jakiś czas rozrywka video przestanie być taka znowu "dla wszystkich". Apokaliptyczne to rozważania, ale nie wiem. Tak mnie jakoś naszło. No i drodzy czytelnicy. Nie zaczynajcie jeszcze dłubać w bebechach telewizorów. Zapytajcie najpierw tatusiów czy można. Jeszcze raz brawa dla Krzyśka.

Przekłuty Balon

Małe pytanie: Czemu Tomek Rejdych (Origin) i Miłosz Brzeziński (Grabarz) nie podają swoich nazwisk w stopce redakcyjnej?

Jun Fan

Och, to ty znowu :) Prawdopodobnie po to aby nikt nie poznał ich nazwisk. Zaraz... Nie wiem. Zresztą Tomek ostatnio zmienił zdanie.

Holmes i Watson na tropie!

Przejdę od razu do rzeczy. Otóż śmiem twierdzić, że **SOUL CALIBUR** na 70-80% pojawi się na PSX-ie (tak, tak tym obecnym)! Pewnie teraz się ze mnie śmiejecie i uważacie za marzyciela, ale mam całkiem sensowną tezę. Tak się składa, że jestem maniakiem serii **RIDGE RACER**. Ukończyłem wszystkie części po 10 razy. Wszystkie były spoko (**RIDGE RACER, RIDGE RACER REVOLUTION, RAGE RACER**), ale na RRT4 mocno się zawiodłem. Miał być bardziej rozbudowany system Grand Prix, a tu żadnej gotówki, ustawień - kicha. Nieważne. No więc w grach tych po obu stronach drogi widnieją zawsze szyldy. Są one reklamówkami gier Namco. I w dodatku WSZYSTKIE z gier reklamowanych w ten sposób przez Namco pojawiały się na PSX-ie! W **RRR** był **ACE COMBAT**, w **RAGE RACER - ACE COMBAT 2** a w **RRT4 - ACE COMBAT 3**! Czy już zaczynacie rozumieć? TAK! w **RRT4** jest reklama **SOUL CALIBUR**. Trochę bez sensu byłoby, żeby reklamować na PSX-ie grę, która nie pojawi się na tej platformie, przyznacie chyba. Tak więc jeżeli za dwa-trzy miesiące Namco ogłosi wydanie S.C. na PSX-a, to możecie mi pogratulować błyskotliwości. Jeżeli nie to nie bijcie!

Arek z Wrocławia

No nieźle. Jak mawiają w filmach: ten plan jest tak szalony, że nawet mógłby się udać. Arek z numeru na numer staje się coraz lepszy. Ciekawe co przyniesie kolejny miesiąc?

Oldschool Gamer!

(...) Zauważyłem recenzję SHADOWGATE 64 na N64 i wstęp : "Nie graliście w nią ani wy, ani tym bardziej ja". Żeby pokazać, że się mylicie przysyłam wam dowód. (**w załączeniu książeczka z instrukcją - Ban**) . Miałem tę grę z pół roku temu i co za tym idzie - grałem w nią. Wysyłam ją dla własnej satysfakcji, jest też dowodem, że jestem zacofany jak wiocha na Syberii.

Łukasz z Ciechanowca

Drugi, jakże inny rodzaj wrodzonej przenikliwości. Trochę bardziej dla mnie przykry. Na swoją obronę mogę dodać, że trzy tygodnie po napisaniu tego tekstu nadrobiłem zaległości i grałem już w SHADOWGATE na GBC. Przyjemna rzecz. Nie wiem czy nie lepsza od tej z N64. Tak czy inaczej - punkt dla Łukasza.

Dziękujemy też za odzew w nawiązaniu do artykułu na temat pracy w branży. Przysłaliście sporo ciepłych słów. Ale też i nie mniej kategorycznych próśb w rodzaju tych powyżej (wydrukujcie to.. od kiedy mam zacząć pracę itd). Najwyraźniej uznaliście, że tryb rozkazujący będzie najlepszy. Szczerze mówiąc - niekoniecznie. Ale ciekawe pomysły zawsze znajdą uznanie w naszych oczach.
I dziękuję za list, Sander.

poobserwował grę. Ale czy zwróciliście uwagę na jego ciosy ? Macie prawo nie wiedzieć (w końcu nie każdy jest takim maniakiem jak ja), ale większość ciosów Foresta ma swoje odwzorowanie w filmach Bruce'a Lee. Nie wierzycie?

Ile to razy załatwiałem gości ciosem, w którym Law leciutko podskakując (jakby tańczył) powala przeciwnika niesamowicie silnym ciosem. Słynny "taniec" Bruce'a miał często zastosowanie w Jego filmach, jak np. "Way of the Dragon", "Fist of Fury" czy choćby króciutkie "Game of Death". Właśnie wyglądało to w bardzo podobny sposób. Flipkick - bardzo dobry cios tej postaci, chyba każdy potrafi go wykonać. A pamiętacie scenę walki Lee z O'Harą (Wejście Smoka), gdy ten łapie Bruce'a za nogę? No właśnie, dokładnie to samo robi Forest (chyba każdy widział tak kultowy film?).

Następnie porcyjka rzutów. Z prawej: łapie głowę przeciwnika pod pachę i kopie z przeciwnej nogi (końcowe sceny "Enter..."). Z lewej: przewrót delikwenta i uderzenie w dżonderka (aauuua !). Często stosowany cios gdy Bruce znajdywał się w tarapatach (wszystko dozwolone jest w obronie koniecznej). Tak więc możemy to zaobserwować w "Fist of Fury" i "Enter the Dragon". Rzut z tyłu: chwyt za włosy, odchylenie w tył i śmiertelny cios w gardziel. Wrzućcie w wideo "Fist of Fury" i przyjrzyjcie się walce Chang versus Rusek (właśnie tak z nim kończy). Jest jeszcze Frogman - ciekawy wypad do tyłu i sprężyna. "Enter the Dragon"- początkowa scena walki.

Więc jak widzicie Fani TEKKENA, natchnienie producentów gry "wyrosło" na Bruce'ie Lee.

Teraz pewno zastanawiacie się po kiego fakira zajmuję miejsce Chłopakom z NEO+ ? Otóż dlatego Drogi Czytelniku, by uzmysłowić Ci wielkość tego całkiem "niewielkiego" człowieczka. Zatem pamiętajcie o Nim za każdym razem, gdy spojrzycie na Foresta Law.

Więc pozostaje nam już tylko czekać na kolejną część TEKKENA , a w międzyczasie zaśpiewajmy z Frankiem Kimono: "Ja jestem king, Bruce Lee, karate mistrz" i jeszcze Law!

Bruce Lee - fakty

URODZONY: 27 listopada 1940
MIEJSCE UR: San Francisco (California),Chinatown
WIEK: 32 w chwili śmierci
STAN CYWILNY: żonaty , dwójka dzieci
WZROST: 169cm
WAGA: 65kg
WŁOSY: czarne
PSEUDONIMY: Mały Smok Lee (Li Siu Long, Lee Long, little Dragon)
POZNANE STYLE: Ving Tsun Kung Fu, Karate, Judo, Jujitsu, Aikido, Kempo, Taekwondo
TWÓRCA STYLU: Jeet Kune Do
WYKSZTAŁCENIE: studia filozoficzne na Uniwersytecie Waszyngtońskim (nie ukończone)
PRACA: restauracja "Coctails", instruktor w szkołach walki, autor książek, aktor .
ZMARŁ: 20 lipca 1973
MIEJSCE POCHÓWKU: cmentarz Lakeview , Seattle (Washington)

Kolejny cytat Bruce'a udowadniający skuteczność sidestepów w Tekkenie 3:

"Poprawnie wykonane odejście w bok jest nie tylko jednym z najładniejszych ruchów, ale jest to także metoda unikania wszystkich rodzajów ataków i kontrowania przeciwnika, gdy najmniej się tego spodziewa. Sztuką odejścia w bok, tak jak zniżania się i uchylania jest poruszanie się późno i szybko. Czekasz aż kopnięcie lub cios przeciwnika jest prawie na tobie, a następnie wykonujesz szybki krok w prawo lub lewo".

Wypowiedzi na temat Jeet Kune Do :

"Nie walczę w żadnym określonym stylu. Nigdy nie wiesz co zrobię i ja sam tego nie wiem. Mój ruch jest rezultatem twojego ruchu, moja technika jest efektem zastosowanej przez ciebie"

"Wyznawcy jednego określonego stylu przywiązują się do niego, cyzelują formy i plączą się tym samym coraz bardziej uwikłując ostatecznie w nierozwiązalną pułapkę. Nie dostrzegają zasadniczych problemów, nie potrafią więc wyjść poza własne obserwacje, przestają być sobą".

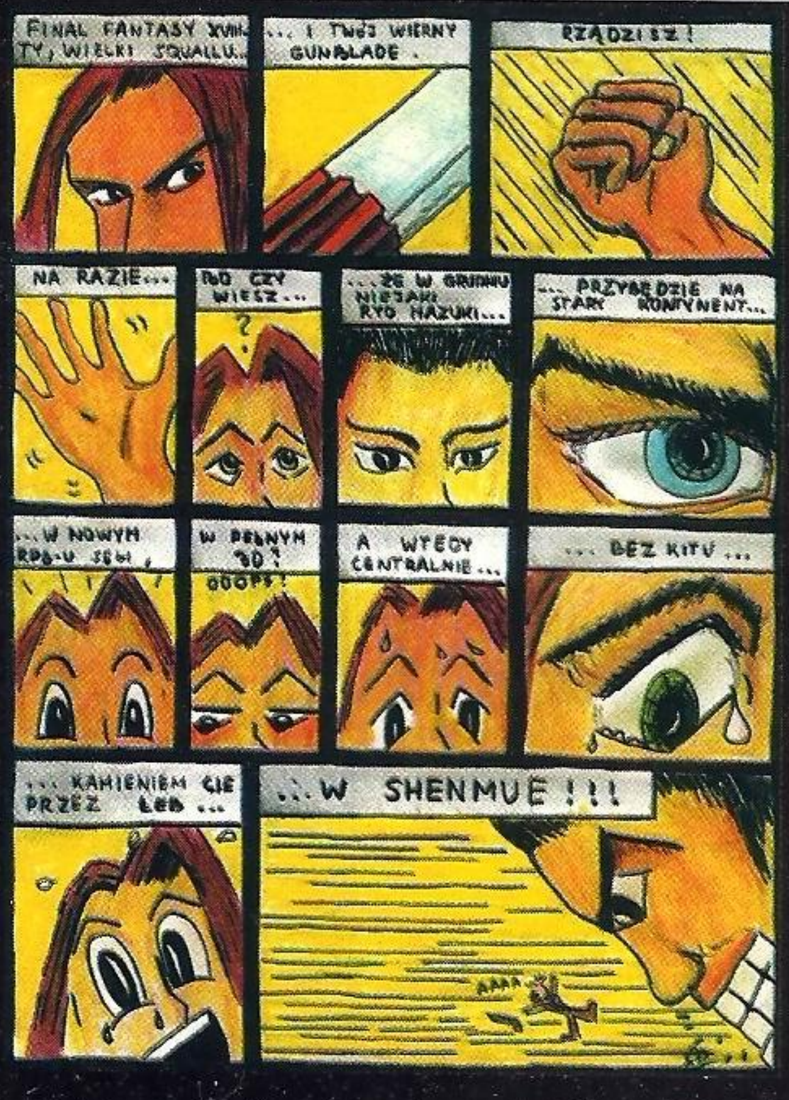
Thanks, Bruce.

Chcecie więcej informacji? Piszcie!
Jun Fan, Szarych Szeregów 58/4, 45-287 Opole

na zdjęciach autor tekstu

Galeria NEO PLUS

Patryk Pieścieński



Marek Szymoński

Konrad Lauch

Krzysztof Jakiel

Saitek PX3000

Wygląda na to, że wśród producentów joypadów do PlayStation szykuje się kolejna rewolucja. Chyba najwyższy czas, w końcu od momentu pojawienia się poczciwego Dual Shocka i kilkudziesięciu padów emulujących funkcję wibracji minęło już trochę czasu...

Firma Saitek po udanym szturmie na rynek PeCetowych akcesoriów (mnóstwo naprawdę wysokiej klasy joyów o wielu specjalizacjach) zdecydowała się zaatakować rynek peesiksowych akcesorów i od razu uderza mocno. Flagowym produktem firmy, który udało nam się zdobyć jeszcze przed premierą rynkową będzie joypad PX3000.

Na pierwszy rzut oka PX3000 wyróżnia się spośród masy dostępnych na rynku padów jedynie szerokością i niecodziennym kształtem - nie na tym jednak polega główna różnica oddzielająca ten pad od innych. Tą jest bowiem funkcja **TILT**, która - o ile mi wiadomo po raz pierwszy pojawia się na naszym rynku właśnie w tym joypadzie.

Na pewno nie raz graliście, bądź obserwowaliście jak ktoś gra we wszelkiej maści wyścigi. Osoba ściskająca joypad często na próżno przechyla go na boki, próbując w ten sposób zmusić pojazd do mocniejszego skrętu. I taka jest własnie idea funkcji **TILT** - zamiast wciskać kierunki na padzie, po prostu przechylamy go na boki!

O wrażeniach za chwilę, na razie przyjrzyjmy się bliżej urządzeniu. Jak wygląda - widzicie na zdjęciu obok. Zrezygnowano z prawej analogowej gałki na rzecz właśnie wspomnianego **TILTA** - znajdujące się tam kółko z przełącznikiem służy do włączania/wyłączania tej funkcji oraz do regulowania natężenia skrętu (można za pomocą kółka ustawić, jak mocne wychyły trzeba robić aby zmusić pojazd do skrętu). Lewa gałka analoga także otoczona jest specjalnym pierścieniem - służy on do ewentualnego blokowania wychyłów, dzięki czemu możemy spowodować, że będzie się ona majtać na przykład tylko w górę i dół, bądź lewo i prawo. Analog chodzi świetnie, jest trochę mniej bezwładny od standardowego Duala, co należy chyba zapisać na plus. Pomiędzy **TILTEM** a lewą gałką, u dołu joypada znajduje się analogowa przepustnica w formie gumowego kółka, które można wychylać w górę i w dół. Jej zastosowaniem są naturalnie racery - mozna w ten sposób mieć pełną kontrolę nad gazem i hamulcem, naturalnie jeśli gra obsługuje tę funkcję. Nad analogiem znajduje się D-Pad (digital pad, czyli zwykły pad cyfrowy nie reagujący na poziom/moc wychylania - no wiecie) w formie plastikowego kółka. O ile takie rozwiązanie przydatne jest w grach, które wymagają precyzyjnego przejścia z kierunku do kierunku (np okręgi kręcone w fighterach Capcom), w innych może być powodem irytacji. Oceńcie sami. Idąc w prawo natkniemy się na cztery przyciski. Trzy z nich to standardowe Start, Select i Analog podczas gdy czwarty służy do włączania i wyłączania wibracji. Właśnie - słówko o wibracji. Jest to chyba najfajniej wibrujący joypad, jaki miałem w rękach od momentu pierwszego zetknięcia z Dual Shockiem. Grając w **V-RALLY 2** naprawdę czuje się drżenie slinika - najpierw leciutkie, potem coraz mocniejsze, a przy kraksie pad skacze jak szalony.

Na koniec zostają nam przyciski, do tych najważniejszych nie mam żadnych zastrzeżeń - geometryczne symbole są wyraźne, zaś przy wciskaniu stawiają lekki opór, co jest fajne. Dobrze, że producent nie użył w nich mikroprzełączników - co niestety ma miejsce w przypadku przycisków R i L umiejscowionych na górze joypada. Wciskając je słyszymy klikanie, sama operacja naduszania mogłaby być bardziej przyjemniejsza.

Dość o padzie, czas na najważniejsze - czyli wrażenia związane z testowaniem funkcji **TILT**. Początkowo bawiłem się grając w **360** - wyścigi motorówek. Tutaj sterowanie było po prostu rewelacyjne, pewna bezwładność będąca przecież cechą poruszających się po wodzie szybkich pojazdów znakomicie przekłada się na wychyły naszego pada. Z kolei przy **V-RALLY 2**, a więc przy wyścigach samochodowych wymagających bardzo dużo precyzji od kierującego nie było już tak cukierkowo, musiałem trochę się pomęczyć z ustawieniami. Po prostu za bardzo rzucało samochodem. Za to w **RIDGE RACER TYPE 4** i **MOTO RACER** naprawdę sterowało się czadowo

Zabawka jest świetna, ale nie do wszystkich gier. Niech nie wpadnie nikomu do głowy granie **TILT'em** w platformówkę, czy RPG - to się nie sprawdza. Fani wszelkiego rodzaju wyścigów i symulacji będą zachwyceni. Zobaczymy, jaka będzie odpowiedź Interacta i Gamestera...

Chest Rockwell

Saitek PX2500

Drugi joypad firmy Saitek to po prostu uproszczona i pozbawiona funkcji Tilt wersja PX3000...

I właściwie wszystko już wiecie. Jest to odpowiednio tańsza wersja joypada firmy Saitek charakteryzująca się identycznym, niespotykanym dotąd wśród padów różnej maści producentów, kształtem. Pozostały wszystkie funkcje droższego brata z wyjątkiem Tilt-u, a przecież to właśnie na nim opiera się cały bajer tej konstrukcji. Zamiast jednej są dwie analogowe gałki, jest też specjalna przepustnica służąca we wszystkich racerach za pedały gazu i hamulca. Jest także dość zmysłowe drżenie, którym joypad komunikuje się. Niemniej jednak trzeba przyznać, że całość jest estetyczna i dość solidna (twardy plastik). Jeszcze raz powtórzę swoje zarzuty w stosunku do przycisków R i L umieszczonych na górze joypada - te mikroprzełączniki po prostu nie pasują oraz do D-Pada, który mógłby być lepiej wykonany.
Za to analogowe gałki spisują się bez zarzutu. I to właściwie tyle...

Chest Rockwell

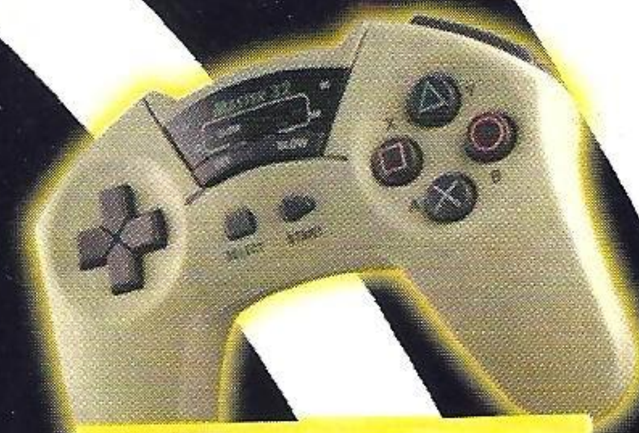
GB Essentials

Jak sama nazwa pakietu wskazuje jest to niezbędnik każdego posiadacza GameBoya...

Firma Gamester ma w swojej ofercie całkiem sporo wszelkiego rodzaju akcesoriów do GameBoya.
Na początek na warsztat wzięliśmy pakiet Essentials, który może okazać się bardzo przydatny dla każdego użytkownika tej maleńkiej konsolki. W skład pakietu wchodzą trzy elementy: specjalna torba mocowana w pasie, zasilacz i akumulator.
Jak wiadomo GameBoy jest konsolą przenośną, ale czasem ciężko znaleźć miejsce w kieszeniach. Stąd też estetyczna torebka z wieloma kieszeniami na konsolkę, carty, słuchawki i baterie. Miłe i wesołe kolory dobrze ze sobą współgrają, a rzecz jest naturalnie wykonana z nieprzemakalnego materiału. Akumulator podczepiany z tyłu GameBoya daje konsoli moc i oszczędność na kolejnych bateriach, zaś dzięki zasilaczowi można go naładować, bądź też zwyczajnie podczepić pod konsolkę. Bardzo miły pakiecik.

Chest Rockwell

OFERTA WAŻNA TYLKO DLA POSIADACZY KART KLUBOWYCH DO KOŃCA WRZEŚNIA!

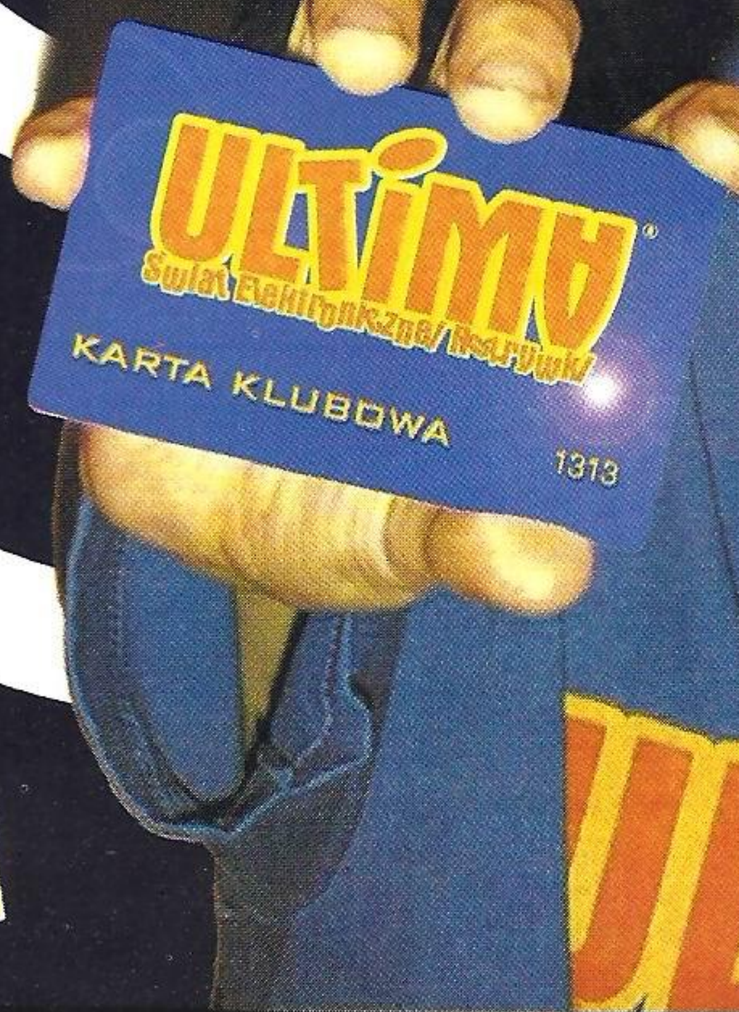


JOYPAD EXPLORER 32
~~49,-~~ 29,90

KIEROWNICA PS TWIN TURBO
~~379,-~~ 349,-

TWIN ARCADE STICK
~~249,-~~ 219,-

TORBA NA KONSOLĘ MULTISYSTEMOWĄ
~~89,-~~ 75,90



Dzięki Karcie Klubowej ULTIMY kupuję TANIEJ!

Warszawa:
„ULTIMA"
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42
pon.-pt. 10.00-18.00
sob. 10.00-15.00

Autoryzowany sklep Ultimy:

Radom
„NIKO", ul. Reja 3, tel. (0-48) 363-83-03
pon.-pt. 10.00-18.00, sob. 11.00-17.00

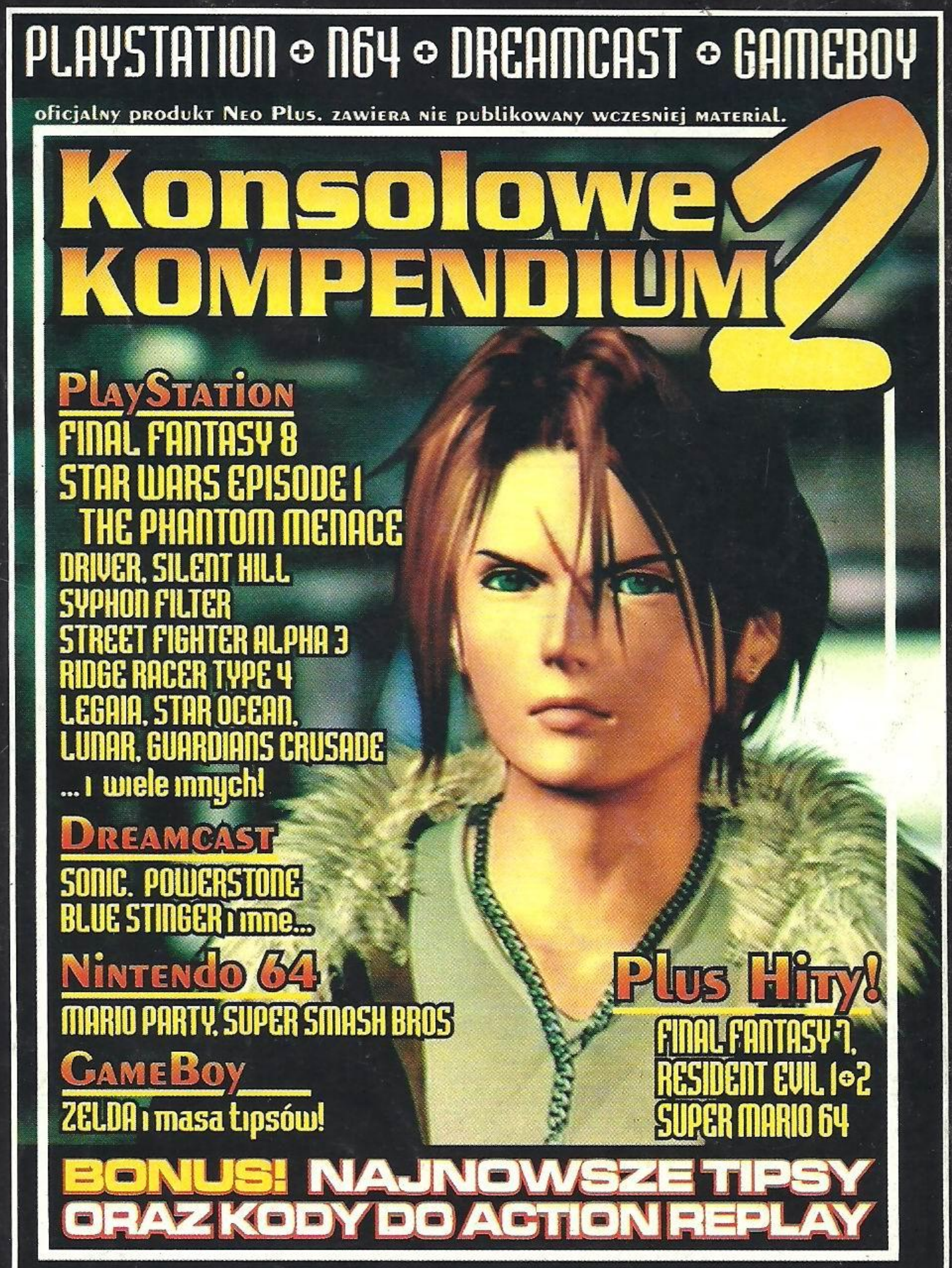
PlayStation. NINTENDO 64 Dreamcast. PC CD-ROM

Konsolowe Kompendium Dwa!

Najbardziej szczegółowe opisy do kilkudziesięciu najlepszych gier na PlayStation, Nintendo 64, Dreamcasta i GameBoya!

FINAL FANTASY 8
STAR WARS: EPISODE 1 THE PHANTOM MENACE
STAR WARS: EPISODE 1 RACER
STAR WARS: ROGUE SQUADRON
SYPHON FILTER
SILENT HILL
RIDGE RACER TYPE 4
DRIVER
GTA LONDON 1969
STREET FIGHTER ALPHA 3
GUARDIAN'S CRUSADE
LEGEND OF LEGAIA
LUNAR: SILVER STAR STORY
SHADOW MADNESS
STAR OCEAN
KENSEI: SACRED FIST
HOUSE OF THE DEAD 2
SUPER MARIO 64
RESIDENT EVIL 1
RESIDENT EVIL 2
DINO CRISIS
MARIO PARTY
SONIC ADVENTURE
POWERSTONE
MARVEL vs CAPCOM
BLUE STINGER
ZELDA na GAMEBOYA
+ niespodzianki...

a także...
TIPS&TRICKS
HISTORIA SEGI i NINTENDO
KODY DO ACTION REPLAY
RYSUNKI CZYTELNIKÓW



Ponad 300 stron poradników - zamów już dziś!
Kupon zamówienia na stronie 77